N°12
JUILLET AOUT 1988

Micro NEWS

L'AMIGA A NU...

SPECIAL VACANCES
JOUEZ SUR LA PLAGE

NOUVEAU
MICRO PURSUIT

JEUX-B.D.
CARALI EN FOLIE

SONDAGE
GAGNEZ 200 JEUX

LEFRANCE

200 NOUVEAUTES ATARI

M 2843 - 12 - 19,00 F
3792843019000 00120

Belgique:139 FB
Suisse:5,50FS
Canada:$6,15

Vous êtes en compétition contre les plus grands champions du monde dans la plus prestigieuse et la plus dure série de jeux de sports d'hiver jamais imaginée. Sept manifestations vont éprouver votre compétence et vos nerfs jusqu'à la corde; chacune présentant ses propres exigences particulières. La pratique, la patience et encore de la pratique, voilà ce qui est nécessaire pour que vous ayez une chance d'obtenir une médaille. Vous pouvez y arriver, vous y arriverez! Et en plus, vous allez passer de bons moments à essayer!

THE GAMES™

WINTER EDITION

Speed Skating – Le sport autopropulsé le plus rapide sur la terre. Une épreuve de force et de rythme dans laquelle vous atteindrez des vitesses de 50 km à l'heure dans votre poursuite d'une médaille d'or!

Ski Jumping – Un courage casse – cou, des nerfs d'acier et une maîtrise totale sont indispensables pour cette épreuve dans laquelle la distance comme le style déterminent votre score.

Cross Country Skiing – L'une des épreuves de pure prouesse physique parmi les plus difficiles jamais conçues. Vous vous battrez contre le temps, le terrain et l'hiver lui-même au cours de ce test d'endurance suprême.

Figure Skating – La grâce et la précision sont des éléments essentiels de ce sport hautement artistique.

Slalom – Vitesse, maîtrise et précision à la seconde près sont indispensables dans cette épreuve qui compte parmi les plus difficiles épreuves de ski.

Luge – De l'audace, un brin de folie hivernale! Allongé sur une luge, les pieds en avant, vous devrez faire appel à tous les muscles de votre corps pour utiliser au mieux chaque virage et chaque ligne droite.

Downhill Skiing – Descente en chute libre dans un monde blanc. Dévalant à la poursuite d'une médaille d'or, vous atteindrez des vitesses de 110km à l'heure.

EPYX®

Fabriqué et distribué sous licence d'Epyx Inc. par U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Grande-Bretagne.

Tous les écrans sont ceux de la version Commodore 64.

Disponibles pour **Amstrad CPC** Cassette et Disquette · **Atari St** Disquette · **CBM 64/128** Cassette et Disquette · **MSX64** Cassette · **Spectrum 48/128k** + 2 Cassette · **Spectrum** + 3 Disquette

© 1988 Epyx Inc. Tous droits réservés. Epyx est une marque déposée sous le No. 1195270.

SOMMAIRE

ABONNEMENT
PAGE 105

Couverture Jacques Lerouge

Micro News est édité par Sandyx S.A au capital de 250.000 F
20, passage de la Bonne Graine
75011 Paris. Tél: 43.38.32.32
Télécopie : 47.00.21.51
Directeur de la publication et de la rédaction:
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef :
Olivier Fontenay
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page:
Raynald Cheminelle
Ont collaboré à ce numéro :
Patrick Boujet, Raynald Cheminelle, Raphaël Lemoine, Jean-Michel Maman, Arthur Rué, André Schmitt, Marc Seyot, Jean-Yves Trétout, Philémon Trex, A. Venturman, Simon Weisz
Correspondants à l'étranger :
Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith, Tony Takoushi (G.B), Gérald Van Halteren (Belgique)
Illustrations : Carali, Lerouge, Ludovic Joffrain
Illustrations sur Amiga :
Jean-Marc Gasnot
Photos : Herbert Chemot
Photos du dossier : Clyclopède
Publicité :
Isabelle Berté - (47.00.22.11)
Photogravure : Photocop - Tél. : 43.55.04.10
Impression :
Imprimerie La Haye-Mureaux
Dépôt légal : ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Distribution NMPP
Copyright MICRO NEWS, Paris 1988

ÉDITO 7
NEWS 8
DOSSIER AMIGA 18
JEUX 26
LANGAGES 36
JEUX 40
ASSEMBLEUR 46
JEUX 50
BD CARALI 56
ENQUÊTE LECTEURS 57
CONSOLES 62
ADAPTATIONS 68
PROFESSEUR ST 70
DOCTEUR AMIGA 76
TOP SECRET 78
SAMOURAÏ MICRO 84
CAPITAINE PIXEL 86
LIVRES 88
MICRO PURSUIT 90
INSERT COIN 96
APPLICATIONS 98
BONJOUR LES DRAGONS 100
COURRIER 102
BD CARALI 111
PETITES ANNONCES 112
SOLUTIONS DES JEUX 113

VIDEOSHOP L'ESPACE

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES SUR TOUTE LA GAMME 16/32 BITS AMIGA et MEGA STF

VIDE SHOP

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

- ***DEMONSTRATION***
  Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente.
  Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.
- ***CREDIT***
  Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).
- ***FORMATION***
  Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.
  Service formation : 45 38 71 00
- ***VENTE PAR CORRESPONDANCE***
  La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock.
  Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).
  Service correspondance : 45 38 98 88

CONSOLE SEGA

Le retour en force de la console de jeux !!! Une console au graphisme digne des micro-ordinateurs les plus évolués.

Livré avec 2 manettes de jeux + 1 jeu HANG-ON (course de motos) + out run **890F**

En option :
Le pistolet interactif comprenant :
– LE PHASER
– 3 JEUX : MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING/SAFARI HUNT

ATARI

GAMME 520 STF

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec le GEM intégré, une souris, câble péritel, 5 logiciels FICHIER, TRAITEMENT DE TEXTE, LOGO, BASIC et NEOCHROME, 10 jeux et une manette.

ATARI 520 STF *2990F*
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801 ..... *4990F*
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 ..... *5490F*
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124 + IMPRIMANTE CITIZEN *120 D* *5990F*
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + IMPRIMANTE CITIZEN *120 D* *6990F*

OFFRE DIGITALISATION
520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + DIGITALISEUR REALTIZER *6490F*
Gamme MEGA ST disponible ; documentation et renseignements sur demande.

GAMME 1040 STF

Une technologie performante, une capacité digne des micro-ordinateurs professionnels, en font un outil idéal pour les applications personnelles, bureautiques et musicales.

1040 STF 4490F
1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124 + Pack Bureautique 5990F
1040 STF + MONITEUR ATARI SC 1224 + Pack Bureautique 7490F

OFFRE BUREAUTIQUE
ATARI 1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124 + Pack Bureautique (TEXTOMAT, CALCOMAT, DATAMAT) + Imprimante CITIZEN 120 D 7490F
Avec MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 ..... 8490F

OFFRE MUSICALE
ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124 + Logiciel PRO 24 + Imprimante CITIZEN 120 D *9490F*
Nombreux périphériques, Digitaliseurs, Caméras, Camescopes, et Magnétoscopes, disponibles pour cette gamme.
Gamme musicale STEINBERG et HYBRID ARTS disponible et en démonstration permanente.
Gamme graphique en démonstration sur digitaliseurs PRINT TECHNIC.

COMMODORE

EXCEPTIONNEL !!!
COMMODORE COMPATIBLE PC1 + MONITEUR MONOCHROME. . 3990TTC

GAMME 64-128

Un peu essoufflé mais toujours vaillant, le fameux COMMODORE 64, un des ordinateurs le plus vendu sur le marché.

COMMODORE 64 (Nouveau modèle) + GEOS *1450F*
COMMODORE 128 + JANE *2190F*
COMMODORE 128D + JANE *3990F*

OFFRES SPECIALES
COMMODORE 64 + GEOS + LECTEUR DISQUETTES 1541 + 3 jeux + manette *2990F*
COMMODORE 128D + MONITEUR COULEUR 1901 ..... *5990F*

GAMME AMIGA

Un ordinateur d'une nouvelle génération dans la gamme des 16/32 bits, avec des qualités graphiques exceptionnelles à un prix hors concurrence.

AMIGA 500 ..... *4490F*
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 ..... *6990F*
AMIGA 2000 ..... *11490F*

OFFRES SPECIALES
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 ..... *6490F*
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D *7990F*
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR 1084 ..... *13990F*
Toute une gamme de périphériques, digitaliseurs, logiciels disponibles pour l'ensemble du matériel COMMODORE.

* Photos non contractuelles.
* Prix au 1.06.88 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat. *Sous réserve des stocks disponibles.

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises), port et prestations en sus (100 F par colis en expédition SERNAM EXPRESS).

ATTITUDES

LE PLUS MICRO DE PARIS

Déjà plus de 4000 adhérents!!!
Profitez vous aussi des avantages de notre carte club (adhésion 150F par an) vous donnant droit à une remise de 10% sur tous les logiciels pendant 1 an

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87
CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS
CREDIT A 90 JOURS

AMSTRAD

GAMME CPC

Une gamme de Micro-ordinateurs dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

464 MONOCHROME	1990F
464 COULEUR	2990F
6128 MONOCHROME	2990F
6128 COULEUR	3990F
SPECTRUM+2	990F

La gamme CPC et SPECTRUM est livrée avec 6 jeux+1 manette.

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME+ADAPTATEUR PERITEL	2290F
CPC 6128 MONOCHROME+ADAPTATEUR PERITEL	3290F
CPC 6128 COULEUR+IMPRIMANTE DMP 2000	5490F

GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livrée avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC 2.

Nous consulter.
Promotions exceptionnelles.

Avec IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

SD MONOCHROME
SD COULEUR
DD MONOCHROME
DD COULEUR

Toute la gamme HIFI et MAGNETOSCOPES AMSTRAD est disponible.
Plus de 200 périphériques en stock permanent !!!

THOMSON

TO16PC + MONITEUR MONOCHROME + IMPRIMANTE DM100 + PACK MICROSOFT 5990F

Une gamme connue, bénéficiant d'une bibliothèque de logiciels de jeux, éducatifs, et utilitaires très importante.

THOMSON MO6	1490F
THOMSON TO8	1650F
TO8 D (Lecteur disquettes intégré)+ JEUX + MANETTE	2990F
TO8 D + MONITEUR COULEUR + JEUX + MANETTE	4490F

Tout un ensemble de périphériques, moniteurs et logiciels disponibles pour cette gamme.
La nouvelle gamme PC est également en démonstration dans notre magasin.

- ***SERVICE APRES-VENTE***
  Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.
  Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
  Service technique : 42 96 93 95

- ***OCCASIONS***
  Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil ; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre «département matériel d'occasion», se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.

- ***LES COLLECTIVITES***
  Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
  Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
  Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95

AMSTRAD 6128

THOMSON TO8

ATARI 520 STF

GARANTIE 2 ANS PIECES ET MAIN D'ŒUVRE

Reprise de votre ancien Commodore 64 ou Atari 520/1040 STF pour tout achat de la nouvelle gamme AMIGA et ATARI MEGA ST

EXCEPTIONNEL ! Disquettes 3,5 Les 100 : 7,90 f l'unité

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____
_____
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant .....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F.
Montant total TTC	

Remise club 10%
Carte n°..... .

MN12

ROAD BLASTERS™

ECRANS DE CBM VERSION.

Roadblasters, le monde tempestueux de là destruction, l'ultime course contre la mort, renferme toute l'action prenante et toutes les passions de la grande vitesse du grand spectacle arcade.

AMSTRAD CASSETTE/DISQUE **ATARI ST** DISQUE

SPECTRUM 48/128K CASSETTE

SPECTRUM +3 DISQUE

CBM 64/128 CASSETTE/DISQUE **AMIGA** DISQUE

U.S. Gold (France) – Z.A.C. de Mousquette – B.P.3 – 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Tel: 93 42 71 44.

© 1986 Atari Games Corporation. Patenté à U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés.

EDITO

SPÉCIAL FARNIENTE

Ah que c'est bon de ne rien faire... Ça va les mecs ? Pour nous, à Micro News, ça va très bien puisque, lorsque vous lirez ces lignes, nous serons carrément en vacances, allongés sur le sable chaud -le verre à la main, le cigare aux lèvres- entourés de créatures de rêve, les mêmes que sur la couverture !

Mais peut-être que vous aussi vous découvrez ce numéro douillettement allongé sur la plage, le clapotis des vagues berçant votre lecture... Ce que vous ne savez pas encore, c'est que ce n'est pas seulement un journal que vous avez entre les mains, mais aussi une véritable panoplie du dragueur de plage.

Explication : regardez la B.D. de Carali en page 56. Il suffit de la montrer à une jeune fille victime de votre concupiscence en disant : "Vous avez vu, mademoiselle, on parle de vous et de moi dans ce journal !" Il est impossible qu'elle n'ait pas la curiosité de regarder et là, le plus dur est fait car elle va éclater de rire (chacun sait que si vous arrivez à la faire rire, c'est pour ainsi dire dans la poche...). Si elle ne riait pas, alors Carali ne s'appelle plus Carali ! Ensuite vous enchaînez direct en lui proposant de jouer à Micro Pursuit (en page 90) et pour le reste nous vous faisons confiance... (Evidemment, ça peut se passer comme dans la B.D. si jamais le mari débarque, mais ce sont les risques du métier...)

Tenez-nous au courant de vos "high scores"... ou de vos déboires (ou simplement pour nous dire bonjour) en nous envoyant de splendides cartes postales qui nous mettront du baume au cœur lorsque nous serons en train de travailler à Paris au mois d'août. Les plus belles cartes postales -ou les plus drôles- feront gagner à leurs auteurs un album osé de Carali !

N'oubliez donc pas Micro News lorsque vous irez sur la plage et pensez à emporter une paire de dés pour jouer à Micro Pursuit !

Il y a plein d'autres choses super à découvrir dans ce numéro comme, par exemple, l'enquête lecteurs (page 57) qui va permettre à 200 d'entre vous de gagner un jeu. Ere Informatique en offre carrément 150, et Sega et Nintendo complètent pour les console-maniacs. Deux cent jeux, ça vaut le coup de passer dix minutes à répondre à nos questions ! Et en plus, ce sondage nous permettra de mieux vous connaître et de faire de Micro News, plus que jamais, votre journal ! Et ce n'est pas tout ! D'autres éditeurs se sont proposés pour vous offrir des jeux, non pas une fois ou deux, mais tous les mois à longueur d'année ! Oui, vous avez bien lu : dans chaque numéro dorénavant, vous pourrez gagner des jeux offerts par US Gold, Loriciels, Microïds, Ere Informatique (encore eux !), Coktel Vision, Cobra Soft, Eurosoft, MBC, Chip, Titus, Lankhor, Nintendo et Sega (encore eux !), Konami, Hal... ils sont venus, ils sont tous là où presque ! Pour tout savoir sur ce plan d'enfer, reportez-vous à la rubrique Top Secret en page 78.

Bonnes vacances les gâtés et gare à la rentrée !

Encore plus beau, encore plus gros !
Le prochain numéro de Micro News sortira le 25 août et sera... fracassant !

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
OUVERT JUILLET - AOUT
3615 code AMIE
A.M.I.E.
Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux
AMIE vous renseigne vous garantit vous en donne - (Sauf Promo bien sûr !) PLUS

CHANGEZ D'ORDINATEUR AMIE RACHETE Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

PROMOTION — 50 % SUR IMPRIMANTE* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR** * sauf laser ** de plus de 5000 F

PRIX VACANCES — 15 %

MANETTE			PROTECTION			RANGEMENT		
QUICK SHOT 1	~~50~~	40	Pour Amstrad			Boîtier plastique		
QUICK SHOT 2	~~60~~	50	Atari - Commodore			10 DISK 3" 1/2	~~35~~	30
QUICK			- Housse Toile Plas.			10 DISK 5" 1/4	~~45~~	38
TURBO	~~135~~	115	CLAVIER	~~70~~	60	Avec serrure		
SMITCH JOY	~~145~~	125	MONIT. MONO	~~80~~	68			
SPEED KING	~~120~~	110	MONIT. COUL.	~~90~~	75	40 DISK 3" 1/2	~~90~~	75
PRO 5000	~~155~~	130	IMPRIMANTE	~~80~~	68	50 DISK 3" 1/2	~~90~~	75
PROFESSIONNAL	~~149~~	125	MONIT. + U.C.	~~148~~	120	80 DISK 3" 1/2	~~125~~	100
TERMINATOR	~~136~~	135	- Capot Clavier	~~150~~	128	100 DISK 5" 1/4	~~125~~	100

DISQUETTES 3" DF DD 19 F par 100 18 F l'unité

3"1/2 SF DD 8,90 F l'unité 850 F le 100
3"1/2 DF DD 10 F l'unité 900 par 100

DISQUETTES 5" 1/4 DF DD 4 F par 100 3,50 F l'unité

IMPRIMANTES
INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

STAR		CITIZEN		AMSTARD		DIVERS COULEUR	
NL 10	2650	120D	1850	DMP 3160	2290	OKIMAT 20	2490
LC 10	2890	LSP 10	2790	LQ 500	3990	MPS 1500	3390
NB 2410	5990	MSP 15	4590	DMP 4000	3990	JX 720	16500

COLLECTIVITE ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

COMMANDEZ
Par téléphone : 43.57.96.89
Par minitel : 3615 code AMIE

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE
à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom ..... N° ... rue .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....
Mon ordinateur est un : réf .....

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon réglement par chèque ☐
CCP ☐
CB N° _____ Date de validité _____
Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)
Signature
Prix donnés sous réserve d'erreur typographique

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

FRENCHIES EN FOLIE

Pendant que vous êtes en vacances, à vous repaître au soleil comme de gros lézards paresseux, ça mitonne sérieux dans les cuisines des éditeurs français où les pointures de la micro ludique préparent les jeux de la rentrée !

SEXY COKTEL

Chez Coktel Vision, ils ont tout compris...
Ils ont tout compris par rapport à leur métier d'abord, comme la plupart des autres éditeurs français. Priorité est donnée à la qualité. Il n'y a pas des centaines de jeux en préparation, mais ceux en chantier sont travaillés pendant de longs mois dans les moindres détails, et développés directement sur l'Amiga pour être ensuite adaptés sur les autres machines. Il en découle des jeux d'une très haute qualité qui pourront, à l'exportation, se montrer les dignes représentants de la micro française.
Mais où Coktel Vision fait très fort, c'est sur leur manière de travailler et leur façon de recevoir les journalistes...
L'équipe de Coktel est en effet constituée en grande partie de femmes, ce qui présente deux avantages immédiats. D'abord, pour les quelques hommes qui travaillent chez Coktel, l'ambiance est sympathique, pour le moins. Ensuite, pour le pauvre journaliste exténué (le métier est dur) qui se retrouve, chez Coktel, dans un inespéré havre de paix et de douceurs exquises, un oasis du monde machiste de la micro, un véritable harem -n'ayons pas peur des mots- bref le repos du guerrier ! Et de plus, cette fois-ci, ils ont vraiment mis le paquet puisque les deux émirs du harem ont poussé la délicatesse jusqu'à s'absenter afin de me laisser mieux profiter de la compagnie de leurs dames. Il faut dire qu'ils avaient peut-être besoin d'un break, car tant de femmes à la fois... Yannick Chosse, graphiste éméritus, s'éclipsa discrètement en ce début de vendredi après-midi, manifestement exténué par une semaine passée en si galante compagnie... Quant à Roland Oskian, le PDG, je ne le vis point, il était probablement en réanimation à l'hôpital du coin, rien de tel qu'un bon shoot d'oxygène pour vous requinquer son homme ! C'est donc Manuelle Mauger qui m'accueillit. Est-ce le fait d'attendre un enfant qui la rend si rayonnante ou tout dans ce lieu n'est-il que luxe, calme et volupté ? Elle me présenta à Muriel Travis, ingénieur en électronique et informatique (5 ans d'aérospatiale), auteur et chef de collection chez Coktel depuis un an et demi. Où c'est l'aérospatiale, les mecs ? Parce que si, là-bas, tous les ingénieurs sont comme ça, je vous conseille d'installer votre Q.G. dans le café d'en face, à l'heure de la sortie des bureaux ! Enfin moi je n'avais nul besoin de courir pas monts et par vaux, elle était là, bien là, ingénieur et tout, avec tous ses diplômes et ses capacités à portée de main... J'étais parti dans de douces rêveries quand je réalisais soudain qu'elle me parlait de sa prochaine création depuis plusieurs minutes : **Freedom ou Les guerriers de l'ombre**, sur une idée originale de Patrick Chamoiseau, l'écrivain antillais qui avait déjà participé à Mewilo. Le thème : la liberté, la révolte des esclaves dans les colonies au XVIIIème siècle. Le genre : une structure wargame avec des phases stratégiques et tactiques (alliances, influence de l'environnement) et la profondeur du jeu de rôle avec la création de personnages et la manipulation de talents. En prime, trois jeux d'action : combat à mains nues, au coutelas et contre des chiens féroces.
Freedom a été développé sur Amiga et il sortira aussi sur ST, PC et Amstrad. Les graphismes sont de toute beauté et le scénario, avec ses aspects stratégiques et tactiques, est suffisamment sophistiqué pour garantir de longues heures d'amusement. Tout dans le scénario respecte scrupuleusement la vérité historique avec, par exemple, la distinction entre les esclaves d'eau douce (nés sur la plantation) et les esclaves d'eau salée (nés en Afrique et amenés par bateau). Les expressions, également, respectent l'époque et le lieu : le sorcier est le quimboiseur, le rebouteux est le séancier. On retrouve là le souci constant de Coktel de produire des softs qui, bien qu'étant très ludiques, s'appuient souvent sur une trame historique ou culturelle : *Au nom de l'hermine, 20 000 lieux sous les mers*. ("Ne pas jouer idiot" m'avait dit Yannick Chosse avant de disparaître).
Manuelle Mauger me montre ensuite des écrans du jeu **Peter Pan**, pour les 4/8 ans qui commencent à lire. Ce jeu permet à l'enfant, en jouant, de rentrer dans l'histoire avec des moments de découverte et des moments d'action. C'est un jeu de Sabine David, spécialisée dans les jeux pour enfants. Qui, mieux qu'une femme, peut faire un jeu pour enfants ?
Ensuite... ensuite... Muriel Travis se joint à Manuelle pour me montrer quelques écrans du jeu **Emmanuelle**, tiré du célèbre film du même nom. Alors là, ce n'est plus pour les enfants et ceux qui s'apprêtaient à tourner la page sont déjà revenus, rebonjour les mecs ! Comment imaginer meilleur environnement pour visualiser les premières images de ce jeu tant attendu ?

Emmanuelle

Emmanuelle

A ma droite (Em) Manuelle, à ma gauche Muriel, hum... laissons-nous emporter par la douce volupté de ce soft/hard. Enfin pas vraiment hard, mais plutôt érotique, ce qui n'est pas plus mal d'ailleurs, la suggestion étant mère de tous les délices. Le jeu suit de très près la trame du roman puisqu'il faut suivre Emmanuelle dans ses périgrinations où elle sera initiée aux trois règles de la volupté (faire ça dans des lieux inédits et risqués, avec un maximum de partenaires différents et... tudju j'ai oublié la suite, mais j'ai quelques excuses...). Lors de votre périple, vous rencontrerez de nombreuses et belles inconnues qu'il faudra draguer avec virtuosité. Si vous êtes à la hauteur, elles vous proposeront... YES vous l'avez deviné ! Manuelle et Muriel m'ont-elles montré le soft à fond ? Ai-je eu droit à la démonstration complète ? Devinez, devinez...

Ah quel après-midi, ah quel beau métier, oh les beaux softs, et quelle équipe, quelle équipe ! Coktel, c'est fou !

Jean-Michel Berté

DANS LES GRIFFES DU COBRA

Oui je sais, un serpent n'a pas de griffes mais un auteur célèbre avait déjà écrit un jour :"Il avait les mains aussi froides que celles d'un serpent". Ce qui n'empêche pas Bertrand Brocard d'accueillir fort chaleureusement les journalistes qui viennent le voir à Châlon-sur-Saône, cette ville étant le repaire attitré du reptile de l'informatique. Reptile par le sigle seulement hein, ne me faites pas dire ce que je ne pense pas, car les Cobramen sont fort sympathiques ! Et que couvent-ils dans leur sein, les Cobra Brothers (Brocard, Bertin, Morla et Adolphe) ?

D'abord **Action Service**, dont la sortie mondiale est prévue pour le mois d'octobre (sur ST, PC, Amstrad et certainement Amiga). L'action se situe quelque part en Europe... Vous êtes un membre des services "action" qui faites un stage d'entraînement en préparation d'une mission périlleuse dans un des fameux commandos "Cobra". Ça rappelle un peu le début du film "Les douze salopards" et vous disposez d'ailleurs de douze combattants.

Votre entraînement se compose de trois épreuves imposées. *Le parcours du combattant* d'abord, où vous devrez "négocier" le plus rapidement possible les obstacles les plus divers. *La piste du risque* ensuite, où vous

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
3615 code AMIE
OUVERT JUILLET - AOUT
A.M.I.E.
Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE	
64 K RAM DK' TRONICS	490
256 K RAM	990
256 K SILICON DISK	990
INTERFACES	
RS 232	590
ADAPTATEUR MP1	390
ADAPTATEUR MP2	490
MULTIFACE II	570
TELEMATIQUE	
MODEM DTL 2000	1590
MODEM DTL 2000+	1990
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390
LECTEURS/IMPRIMANTES	
CASSETTE	300
DISQUE DD1	1690
DISQUE FD1	1590
DMP 2000	1690
CABLES	
DOUBLEUR	
JOYSTICK	100
RALLONGE 464	130
RALLONGE 6128	160
PERITEL	150
CENTRONICS	150
CABLE MAGNETO	70
GRAPHIQUE - VIDEO	
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISOPE II	990
CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
SCANNER DART	790
TUNER TELE	1390
DIGITALISEUR VIDI	990
SOURIS AMX	690
AUDIO	
SYNTHETISEUR VOCAL	540
SYNTHETISEUR MUSICAL	980
CLAVIER MUSICAL	1350
DIGITAL DRUM	370
INTERFACE MIDI	500

5 DISK 3" 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	**PSI**	**SYBEX**
TRUCS ET ASTUCES 149	LA DECOUVERTE DE L'AMST 115	JEUX DE REFLEXION 78
PROGRAMMES BASIC 129	102 PROGRAMMES 120	JEUX D'ACTION 58
AMSTRAD OUVRE TOI 99	AMSTRAD EN FAMILLE 120	1re PROGRAMME 108
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR 249	CLEFS POUR AMSTRAD N° 140	PROGRAMMES 82
LE LANGAGE MACHINE 129	TURBO PASCAL 135	PROGRAM EN ASSEMBL 108
GRAPHISME ET SON 129	CPM PLUS 100	CP/M PLUS 148
PEEKS ET POKES 99	ASSEMBLEUR 105	CP/M 2.2 128
LIVRE DU LECTEUR DISK 149	BASIC 100	GUIDE DU GRAPHISME 108
LE LIVRE DU CPM 149	BASIC PLUS 100	GUIDE DU CP/M 148
LA BIBLE DU 6128 199	GRAPHISME EN ASSEMBLEUR 145	GUIDE DU BASIC 128

LOGICIELS

EDUCATIF	SAMURAI TRILOGY 145	SILENT SERVICE 158	
ALGEBRE 195/220	SUPER SPRINT 156	**SPORT**	
EQUATION	THUNDERCATS 99	CALIFORNIA GAMES 155	
INEQUATION 195/220	TRIAXOS 154	INDOOR SPORTS 145	
MOTS CROISES 195/220	TUER N'EST PAS JOUER 160	MATCH DAY II 139	
DEMONSTRATION GEOMETRIE 195/220	UNITRAX 169	SAILING 139	
ORTHOGRAPHE 195/220	**AVENTURE**	SPERSKI NC	
CARTE DE FRANCE 195/220	ALBUM UBI 189	**SOCIETE**	
CARTE D'EUROPE 195/220	ANDY CAPP 149	CHIFFRES ET	
GRAPHISME/MUSIC	BOD WINNER NC		
SUPER PAINT 390	CHARLY DIAMS NC		
DR DRAW 649	E.X.I.T. 195		
AMX PAGE MAKER 600	GARFIELD 103		
ADVANCED MUSIC 350	GLOBE TROTTER 250		
ARCADE	HURLEMENT 180		
720 155	L'OEIL DE SETE 150		
BILLIY II NC	MAITRE DES AMES 195		
BUBBLE BUBBLE 101	ZOMBI 140		
BUGGY BOY 159	**COMPILATION**		
CLEVER & SMART 159	4 ACES 185		
COSA NOSTRA NC	**REFLEXION**		
CYBERNOID 146	DES CHIFFRES ET DES LETTRES NC		
DARK SCEPTRE 149	REVERSI CHAMPION NC		
DEATHSCAPE 145	TETRIS 139		
FREDDY HARDEST 148	TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 259		
INDIANA JONES 99	**SIMULATION**		
INSIDE OUTING 139	ACROJET 119		
JACKAL 94	BIRDIE 169		
MASK II 155	NIGEL MANSELL'S G.P. 109		
MISSION NC	PITFIRE 40 169		
PROHIBITION 199			
QUAD NC			
RASTAN 95			
ROAD RUNNER 149			
RYGAR 95			

NOUVEAUTES

Cobra	119/169
Mach 3	119/169
Mega Apocalypse	92/139
Nevthateur	195/155
Unitrax	96/149
Terramex	95/155
Bedlam	96/149
Nebulus	92/139
Conspiration	/179
Gabrielle	95/145
Ikari	115/185
6 Pak vol. 3	115/185
Arcade Action	
Impossible Mission II	99/155
Venus Strike	95/155
Back Nigell Mensell	95/155
G.P.	/155
Gunsnota	99/149
Arkanoid II	
Gee Bee Air Rally	109/159
E.X.I.T.	/179

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 7

En haut à gauche Roland Morla, à droite Jacky Adolphe, en bas Bertrand Brocard.

serez jugé sur vos aptitudes à manier grenades et explosifs et à éviter les mines et les rafales de FM. Puis *l'épreuve de close-combat* où vos adversaires ne vous feront pas de cadeau et où tous les coups seront permis ! La vigilance et la concentration sont indispensables (normal dans un camp), il faut réagir au quart de seconde aux ordres de vos chefs et tenter d'échapper à Rex, le chien de combat qui vous confond avec sa pâtée.

Il y a deux super gimmicks dans Action Service. D'abord un mode "replay" qui fonctionne grâce au magnétoscope intégré sur le bas de l'écran, car rien n'échappe aux caméras disséminées sur tout le parcours. Vous pourrez donc revoir votre parcours, avec fonctions ralenti et arrêt sur image, bien utiles pour améliorer votre technique. Puis le mode construction, un super-outil de développement mis au point pour créer le jeu : *le Commando Construction Set*, qui permet de créer vos propres parcours et de disposer à votre guise les pièges dans le décor de votre choix. Cobra Soft organisera un concours du meilleur score (avec la preuve du replay), ainsi qu'un concours du meilleur parcours construit. Ce dernier servira de terrain d'exercice pour la suite : **Action Service 2 : la mission**.

En octobre sortira également **Maxi Bourse**, qui est l'adaptation sur micro du jeu de société. Vous êtes un "raider", un stratège de l'argent, personnage similaire à Michaël Douglas dans le film récent sur la bourse américaine. Le but : gagner le plus d'argent possible ! La version micro vous évitera de brasser du papier et surtout d'avoir à trouver les quatre ou cinq partenaires indispensables au déroulement d'un tel jeu.

Meurtres à Venise, qui sortira cet hiver, sera la suite de *Meurtres en série* qui avait pour cadre l'île de Sercq, une petite île anglo-normande de 600 habitants. Ce sera une enquête policière, la grande spécialité de Cobra Soft. Un groupe de terroristes menace de faire sauter Venise. Il faut mener l'enquête et arriver à temps pour désamorcer la bombe et arrêter les terroristes.

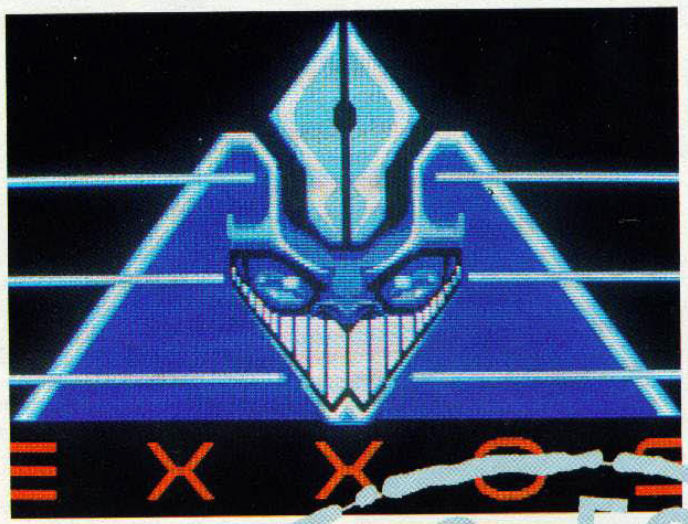
Dames Grand Maître, le fameux logiciel de jeu de dames développé par Cobra sous la supervision technique de Wladimir Agafonov, devrait également être disponible à la rentrée. Ce programme devrait théoriquement être capable de battre n'importe quel joueur et donc d'être champion du monde du jeu de dames. Rappelons que Agafonov est Grand Maître International, champion du monde par correspondance et entraîneur de l'équipe d'URSS.

Cobra Soft semble donc prêt à cracher sa nouvelle fournée de venin ludique et Action Service, notamment, sera certainement un hit en France et à l'étranger puisque chez Cobra, également, le mot d'ordre est désormais : qualité et exportation.

Wladimir Agafonov participe, à sa manière, à la détente est-ouest. ▼

GOODBYE ERE, BONJOUR EXXOS !

J'avançais avec effroi dans les couloirs métalliques du vaisseau spatial, les mains moites serrées sur mon laser à neutrons qui, en principe, est censé être relié au



générateur nucléaire que je porte sur le dos de mon scaphandre. Espérons que ça fonctionne encore... Et cette buée devant mes yeux, est-ce le climatiseur interne qui se dérègle ou bien la peur qui me fait fondre ? Cette saloperie d'"alien" a déjà découpé vivant tous mes copains sans exception, je suis le seul survivant. J'entends du bruit dans ce recoin à gauche... il est là... il est là... quelle horreur, quelle ignominie... argh... au secours... il me découpe en rondelles !

Où suis-je ? Dans mon lit, ouf j'ai rêvé, ce n'était qu'un terrifiant cauchemar ! Pas étonnant après cette interview de la veille... C'est la faute à cet Ulrich - Philippe Ulrich, n'ayons pas peur des mots- l'âme (damnée ?), avec son complice Viau, de Ere Informatique. Ces gens-là ne réalisent pas à quel point un journaliste c'est fragile : y'a pas marqué "handle with care", mais c'est tout comme... Surtout Ulrich. Il a tellement d'imagination que, dans l'intervalle d'un seul repas, il est capable de vous fournir matière à cauchemars pour de longues nuits à venir... Jugez par vous-même, voici un aperçu de ce que Ere mijote en ce moment dans ses chaudrons maléfiques. Une rentrée qui sent le soufre !

Commençons par ce fameux jeu (celui de mon rêve) qui mélangera la science-fiction et l'arcade très rapide, en 3D, avec une certaine connotation "Alien" (d'où mes angoisses). Le scénario est de Rémy Herbulot (Crafton & Xunk), les graphismes de Christophe Le Scoarnec et le développement est assuré par Eric Douareau. Ça devrait s'appeler **Eggs**.

Le temple des soucoupes volantes est également en préparation. Quel titre prometteur ! Le scénario est de Johann Robson, les graphismes de Michel Rho, le développement de Patrick Dublanchet (Crash Garrett) : une histoire de mutants physiques (les Protozorques) qui vous ont capturé et vous vous retrouvez dans leur base. Petit détail : vous êtes vous-même un mutant psychique... Les Protomachins vous font participer à certaines épreuves violentes et très sanglantes (c'est des fous chez Ere, j'vous dit...). Si vous survivez à ces épreuves, vous gagnerez l'insigne honneur d'être sacrifié à la grande prêtresse ! (Remarquez, ça peut valoir le coup la grande prêtresse, surtout dessinée par Rho...) Enfin, un jeu de fous... nous on a rien compris, mais ça a quand même l'air plus que prometteur.

Un autre projet semble tout aussi délirant : **Culte**, qui sera vendu

Le temple des soucoupes volantes

avec un manuel des "médecines douces et magiques de toutes les galaxies", ouvrage à manier avec précaution... Gare aux formules magiques et autres rituels et cantiques, dont les pouvoirs peuvent être différents suivant la planète sur laquelle ils sont utilisés ! Telle formule, par exemple, qui soulagerait le rhume des poussières galactiques d'un Orgl de la planète Tsiidi, pourrait, si vous l'utilisiez sur la Terre, vous donner une peau verte recouverte d'écailles ! A manier donc avec précaution, les revendeurs auront fort à faire avec le SAV... Personnellement, nous déclinons d'ores et déjà toute responsabilité quant aux effets secondaires produits par une utilisation intensive de ce médic... euh... logiciel démentiel et nous vous recommandons, par avance, de bien en observer la posologie. Si les troubles persistaient, adressez-vous au sus-nommé Ulrich, le sorcier responsable de ce livre

De gauche à droite : Éric Douareau, Christophe Le Scoarnec, Yves Lamoureux et Philippe Ulrich.

de sorts (à une certaine époque, des milliers de gens ont été brûlés vifs pour bien moins que ça, c'était le bon temps !). Lorsque vous saurez que les graphismes de Culte sont faits par Bouchon, alors vous aussi attendrez ce soft avec impatience !

Encore moins ragoûtant : Ere prépare carrément un **jeu gore,** dans la lignée du *Retour des mort-vivants,* haut-le-cœur garanti et graphismes de François Garofallo, développement par Fabrice Denoix.

Et... un très grand projet serait également en gestation, en collaboration avec de très grands noms. On parle de **Jodorowski** et il parait que **Mœbius** rentrerait en France au mois de septembre... Mais chut, vous n'avez rien entendu !

Une chose est certaine : pour la qualité et la finition de ces jeux, Ere va placer la barre très haut, encore plus haut que pour Captain Blood, ce qui promet tout simplement... du jamais-vu, du super chef-d'œuvre, du grandiose tous azimuts !!!

"Nous ne sortirons plus un projet sans être certains de le vendre dans le monde entier".

Ça va faire mal !!!

Dernière minute

Ere informatique c'est fini ! Ere International exit ! **EXXOS arrive !**

Le monstre (qui était la véritable force d'inspiration de toutes les productions d'Ere à ce jour) en a brusquement eu marre de travailler dans l'anonymat. Les responsables d'Ere furent donc contraints de convoquer la presse avec faste et food dans une luxueuse discothèque des Champs-Elysées : le Studio 102. C'est là que, dans un décor d'apocalypse avec fumigènes et effets sonores, un Ulrich tremblotant et un Emmanuel Viau pétrifié furent contraints de révéler l'imposture au grand jour : Ere n'était rien sans EXXOS, le monstre tellurique maître de l'indicible qui serait désormais le véritable maître de cette nouvelle société qui porterait son nom. EXXOS va pouvoir désormais propager sa démence et son horreur dans le monde entier et la Grande Peste de 1337 était une aimable plaisanterie à côté de ce qui va nous tomber sur la tronche !

Afin d'être agréable aux lecteurs de Micro News, Ulrich a consenti à nous communiquer la formule magique qui permet de se protéger contre les effets dévastateurs de EXXOS :

ATA ATA HOGLO HULU
HAM TOT ZOGLO HULU HULU
ATA ATA HOGLO HULU
ER TOT ZAGLO HULU HULU

Notez bien ça sur votre kleenex, ça pourrait vous servir...

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire · 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud · 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon · 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

A 500	UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2	4490
A 500 C	UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084	6690
A 2000/S	UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2	11590
A 2000S/M	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084	14790
A 2000/ZO	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1084	22490
A 2000/XT	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1084	26290

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

- LECTEUR INTERFACES
  - A 1010 - EXTERNE 3"1/2 2090
  - A 1020 - EXTERNE 5"1/4 ..... NC
  - A 2010 - INTERNE 3"1/2 1690
  - DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 4400
  - DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 5200
  - DISQUE DUR ST506 SUR CARTE SCSI (A2000) 20 MEG 7500
  - PC EMULATOR LECTEUR 5"1/4 + BRIDGE BOARD A2088 5600
- EXTENSIONS MEMOIRE
  - A 501 (512 Ko INT. A500) 1095
  - A 2052 (2 MEGAS INT. A2000) .. 3600
  - MEGABOARD 2 (2 MEGAS A1000) 5845
- GRAPHIQUES
  - TABLETTE EASYL / A500 6000
  - GRAHISCOPE II AMIGA 1690
  - TABLETTE CRP A4 4600
- AUDIO
  - PERFECT SOUND 1120
  - SOUND SAMPLER MIMETICS 1120
  - INTERFACE MIDI 580
  - PRO MIDI STUDIO ..... N.C.
- VIDEO
  - DIGIVIEW 1995
  - CAMERA HV720 3350
  - OBJECTIF SCHNEIDER 950
  - ZOM COSMICAR 12,5/75 4450
  - STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS .. 1839
  - (PHOTOS, EKTA, TRANSPARENTS) 3200
  - TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV) 1390
  - CARTE VIDEO (A2032) PAL 790
  - GENDER CHANGER 290
  - GENLOCK A8600 ..... NC
  - DIGIPIC (TEMPS REEL N/B) 6000
- TELEMATIQUE
  - FLAMITEL EMULATEUR ..... N.C.
  - MODEM DTL3000 6400

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PROMO AMIGA 500 + Moniteur 1084 + Extension 501 6990 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUEL FRANÇAIS 190	INTUITION 350	TRUCS & ACTUCES (Disk) 120
AMIGADOS REFERENCE 149	AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK VOL 1 .. 299	LANGAGE MACHINE . 199
AMIGAWORLD 39	HANDBOOK VOL 2 .. 299	BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA 149
AMAZING COMPUTING 39	CLES POUR AMIGA .. 195	L'AMIGA BASIC 249
ROMKERNAL LIBS . 539	TRUCS & ACTUCES .. 199	

LOGICIELS

- BUREAUTIQUE
  - MAXIPLAN 2099
  - SUPERBASE 990
  - TEXTCRAFT 790
  - PAGE SETTER Fr 1690
  - LASERSCRIPT 789
  - DBMAN 1439
  - PROWITE 1120
  - WORD PERFECT ..... NC
  - SUPERBASE PRO ..... NC
  - VIZAWRITE 1490
  - PROFESIONAL PAGE 3690
- GRAPHIQUE/MUSIQUE
  - ANIMATOR 950
  - VIDEOSCAPE 3D 1549
  - AEGIS SONIX 790
  - AEGIS DRAW PLUS . 1899
  - DELUXE PAINT 2 PAL . 780
  - DELUXE VIDEO 1.2 .. 950
  - DELUXE MUSIC 809
  - INSTANT MUSIC 293
  - MUSIC STUDIO 399
  - STUDIO MAGIC 789
  - SCULPT 3D 899
  - BUTCHER 339
  - CAO 3D 1490
  - SILVER RAY 1690
  - ANIMATE 3 D 1299
  - TV SHOW 770
- PROGRAMMATION TRANSFERT
  - LATTICE C VER 4.0 1790
  - MACRO ASSEMBLEUR MCC .. 679
  - TRUE BASIC 1184
  - GRABBIT 299
  - CLI MATE 379
- LUDIQUES ARCADE
  - KARATE KID 2 254
  - GOLDRUNNER 249
  - BABARIAN 235
  - DEMOLITION 100
  - PHALLANX 100
  - MARBLE MADNESS 259
  - CHALLENGER 100
  - CRUNCHER
  - ACTORY 110
  - SPACE BATTLE 119
  - IMPACT 150
- STRATEGIE ACTION
  - SINBAD 390
  - SDI 349
  - DEFENDER OF THE CROWN 350
  - SHANGAI ..... NC
  - HOLLYWOOD POKER 202
  - AVE.
  - WAR
  - ARAZ
  - KAMP
  - FAERY
  - BORRO
  - KING OL
  - DEJA VL
  - UNINVITL
  - ROADWA
  - BALANCE
  - ULTIMA III
  - ALIENS FIRE
  - LAND OF LO
  - IZARDS
  - BLACK CAUL
  - PHANTASY III 349
- SIMULATION
  - WORLD GAMES 309
  - HARDBALL 349
  - LEADERBOARD 309
  - TENTH FRAME ..... NC
  - CHESSMATER 2000 346
  - BASEBALL EA 407
  - FIGHT SIMULATOR II 409
  - JET ..... NC
  - SCENARY DISK 7 237
  - SCENARY DISK 11 237
  - SILENT SERVICE 249

NOUVEAUTES

Wizball	220
Bubble Bubble	195
Capone	290
Roadwars	210
Explora	393
Photon Paint	780
Manhatan dealer	250
Space Racer	199 F
Garisson II	230
Sargor III	290
Video Production	NC
Rolling Thunder	195
Barbarian Palace	195

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 7

Le retour du barbare...

A l'heure où vous lirez ces lignes, **Barbarian 2** devrait être en vente dans toutes les bonnes boucher...heu, boutiques. Le barbare préféré du public micro est enfin de retour et l'événement vaut son pesant de biceps : le jeu est dix fois plus riche que le précédent, tout en restant très facilement abordable. Pas besoin de se prendre la tête dix heures pour trouver le but du jeu ou les commandes : il faut tuer tout le monde, peu importe la manière. Plusieurs nouveautés dans le soft : d'abord, la princesse n'a plus un rôle symbolique mais est devenue un personnage à part entière. Hum, hum... Plutôt... intéressante, non, la princesse ? En plus, il y a une vingtaine de monstres, différents niveaux de difficulté, des tableaux nettement plus nombreux et un plaisir de jouer toujours aussi décapant. Hum, du sang... Réalisé par Palace Software, il est techniquement parfait. Il arrive sur C64, les versions CPC et ST suivront vite. Par ailleurs, **Rimrunner** est enfin fini sur ST, mais Pete Stone, le PDG de Palace, m'a récemment confié que le jeu avait dû être entièrement réécrit trois ou quatre fois avant de réussir à en faire quelque chose de bon sur CPC. Normalement, s'ils ne décident pas de la refaire encore une fois (pour le plaisir), la version CPC devrait être en vente courant juillet. ●

DELIRIUM NINTENDUM

Le CES de Chicago avait une superficie 5 à 8 fois plus grande qu'Amstrad Expo. Ça aurait pu s'appeler **Nintendo Expo** puisque la firme japonaise occupait, avec les sociétés développant pour la console, environ 40% de la surface totale (4 fois plus que l'an dernier) !

Nintendo dans le monde, ça commence à faire très mal aux niveaux des chiffres ! **Quarante millions de cartouches** seront vendues entre juin 88 et juin 89, ainsi que trois millions de consoles supplémentaires ! Le président de Nintendo est désormais le Pape du jeu vidéo familial : un simple acquiescement de sa part peut représenter des milliers de dollars de bénéfices pour l'heureux élu (cf. Micro News n°11 p.8) ! Les plus grandes sociétés d'édition se battent actuellement pour obtenir l'intronisation si convoitée, mais la pénurie mondiale en RAM oblige Nintendo à limiter les autorisations : certains éditeurs obtiennent l'autorisation pour un ou deux jeux, d'autres pour un seul ou pas du tout, les plus veinards pour trois ou quatre. Et les français dans tout ça, vont-ils laisser passer la poule aux cartouches d'or ? Bien sûr que non, l'enjeu est trop énorme pour ne pas tenter sa chance : en France si l'on vend 40 000 exemplaires d'un jeu, toutes machines confondues, on crie au miracle. Une bonne vente sur Nintendo, c'est sept millions d'exemplaires... sans commentaire, mais prévoir un parapluie pour la pluie de dollars qui vous tombe alors sur la tête ! Plusieurs éditeurs français sont en pourparlers pour sortir des titres sur Nintendo : *Captain Blood* a conquis les japonais et la négociation suit son train. Chez Loriciels, deux titres sont déjà en adaptation et devraient sortir pour Noël. Infogrames a développé *Bobo* en vue de son adaptation sur Nintendo, ce qui explique le caractère "console" du jeu.

La **console Nintendo 16 bits** sortira pour Noël au Japon. Elle sera compatible avec la console actuelle (cf. le n°11) et Nintendo reprendra les consoles actuelles afin de récupérer les RAM et les recycler ! Malheureusement, la commercialisation européenne des consoles 16 bits n'est pas envisagée avant deux années ! Deux ans, mais c'est deux siècles en micro ! Font ch... Rogntudju ! Décidément, la vieille Europe est vraiment un marché micro...scopique vu du Japon ! ●

ENTRÉE FRACASSANTE

Dans la série : c'est dans les vieux bits qu'on fait les meilleurs octets (célèbre proverbe breton du 14e siècle que je viens d'inventer à l'instant), la suite de la suite de la suite d'Ultima I va arriver très bientôt. Si vous avez bien "suivi", c'est donc **Ultima V**, sous-titré **Warriors of Destiny**, qui devrait sortir dans les semaines à venir sur C64 et PC, le ST devant vraisemblablement attendre un peu plus. Ce sera, bien sûr, édité par **Microprose**. Par ailleurs, Microprose France va distribuer les jeux de la société américaine **COSMI**, qui, ô surprise, n'ont rien à voir avec la simulation mais sont des purs jeux d'arcade, paraît-il de bonne qualité, parmi lesquels **The President is missing**, **Defcar V**, **Super Huey II**, disponibles en septembre sur IBM, Amiga et C64. C'est-à-dire sur les machines qui marchent forts aux USA. Je vous rappelle que le CPC, d'origine anglaise, est aussi connu aux Etats Unis que le ZX 81 en Alaska. En gros, ils ont dû en vendre deux ou trois douzaines.

Mais le ST ! Jack Tramiel ne serait-il plus prophète en son pays ? Wait and see... ●

COUSU DE FIL !

Régulièrement, les gens de la société FIL se scandalisent des mauvaises critiques que nous leurs faisons, en criant à l'injustice. Je suis désolé, mais quand je vois **Atomik** ou **Aquanaute**, les deux derniers FIL sur Amstrad, il faudrait vraiment que je sois complètement saoûl pour en dire du bien. Et encore, je ne sais même pas si ça suffirait à me faire dire du bien d'Atomik, le 1233ème casse-briques de l'année sur CPC. Je me demande comment ils osent publier des jeux pareils. C'est à croire qu'ils n'ont jamais vu ce que de vrais programmeurs arrivent à faire sur un CPC. Si un lecteur nous envoie un programme pareil, je ne sais même pas si on publierait le listing. Aquanaute est un tout petit peu mieux, mais vraiment un tout petit peu. Vous jouez le rôle d'un homme-grenouille qui veut récupérer un trésor. Les graphismes sont plus que moyens et l'animation très faible. Aquanaute aurait été un bon soft il y a trois ans, quand les programmeurs faisaient leurs premiers pas sur CPC. A noter quand même une différence avec Atomik : celui-là, si un lecteur me l'envoyait, je le publierais peut-être en listing... ●

SEGRATUIT !

Sega avait promis à chaque acheteur d'une console une **inscription gratuite au club Sega**. Des milliers de fans en délire ont renvoyé le bon d'inscription et ont attendu et guetté le facteur en vain, se consolant heureusement avec les innombrables scoops Sega dans Micro News...

Alors Sega ne tient-il pas ses promesses ? Mais non, l'explication est simple : ayant vendu trop de consoles tout l'été, Sega n'eut pas pas le temps de s'occuper du club lorsque la bise fut venue... Enfin, c'est exactement le contraire au niveau des saisons mais cette lacune est aujourd'hui comblée et le corbeau va bientôt lâcher son fromage, ou plutôt ses beaux cadeaux ! Si vous n'avez pas encore renvoyé votre bulletin, vous avez jusqu'au 31 juillet prochain pour profiter de cette inscription gratuite.

Nous vous conseillons de vous inscrire, il y a plein de trucs sympas qui vous attendent. C'est pas une fable... ●

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire · 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud · 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon · 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

GARANTIE 2 ANS

UNITES CENTRALES

520 STF	UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF	2990
520 STF	UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF	M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM 0125	5990
1040 STF	UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega	ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. mono.	11800
Mega	ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono	15300
Mega laser	2 UC ST2M + Imp laser SLM 804	24800
Mega laser	4 UC ST4M + Imp laser SLM 804	28400

PERIPHERIQUES

- **LECTEURS**
  - DISK 500Ko 3"1/2 SF 354 1590
  - DISK 1 Mo 3"1/2 SF 314 1990
  - DISK DUR 20Mo SH 204 4990
  - DISK 1 Mo 3"1/2 CUMANA 1590
  - DISK 1Mo 5"1/4 CUMANA 2400
- **IMPRIMANTES**
  - MATRICIEL SM 804 1990
  - LASER SLM 804 14100
- **MONITEUR**
  - MONOCHROME HR SM 124 1490
  - COULEUR BR ET MR SMI 1425 2990
- **VIDEO**
  - DIGITALISEUR REALTISER 1700
  - DIGILATISEUR PRO 87 2900
  - GENLOCKER NC
  - CAMERA 3350
  - ZOOM 4450
  - STATIF 1839
  - TUNER TELE 1350
  - HANDY SCANNER 3990
- **GRAPHIQUE**
  - TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4600
  - TABLETTE A DIGITALISER KUNTA 11730
- **AUDIO**
  - DIGITALISEUR SOUND MASTER 1990
  - ST REPLAY 800
- **INTERFACE**
  - REAL TIME CLOCK 455
  - EXTENSION MEMOIRE 512K 990
  - EMULATEUR MAC 1800
  - OSCILLOSCOPE 1990
  - PROG D'EPROM 1990
  - INVERS MONITEUR MONO COUL 250
  - FREE BOOT 479
- **TELEMATIQUE**
  - MODEM 1990
  - EMULATEUR MINITEL 750
- **CABLES**
  - IMPRIMANTE 150
  - PERITEL 150
  - MINITEL 150
  - RALLONGE JOYSTICK 100

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PROMO ATARI 520 STF + Moniteur Monochrome HR SM 124 3990 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- **MICRO APPLICATION**
  - LIVRE DU ST BASIC 149
  - DU BASIC AU C 149
  - BIBLE ATARI S.T. 249
  - DEBUTER AVEC ATARI S.T. 129
  - LIVRE DU GEM 179
  - LIVRE GFA BASIC 199
  - GFA BASIC + DISKETTE 319
  - GRAPHISME 3D 179
  - GRAPHISMES ET SON 149
  - LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149
  - LE LIVRE DU GFA BASIC 199
  - DEVELOPPER GFA (DISQ. INCL.) 299
  - TRUCS ET AST. GFA (DISQ. INCL.) 269
  - GRAPHISMES EN GFA 249
- **PSI**
  - CLEFS POUR ATARI ST TOME 1
  - SYSTEME DE BASE 295
  - CLEFS POUR ATARI ST TOME 2
  - GEM 285
  - C SUR ATARI ST 165
  - 3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE 210

LOGICIELS

- **ARCADE**
  - ACADEMY 248
  - BARBARIAN PALACE 199
  - BIVOUAC N.C.
  - BLACK LAMP 249
  - BUBBLE BUBBLE 205
  - CLEVER & SMART 235
  - EAGLE NEST 205
  - EXTENSOR 225
  - GOLDRUNNER 240
  - MACH 3 N.C.
  - MANHATTAN DEALERS 220
  - MISSION ELEVATOR N.C.
  - PREDATOR 185
  - PROHIBITION N.C.
  - SARACEN 199
  - SKYRIDER 120
  - STAR WARS 224
  - STARGLIDER 210
  - SUPER PRINT N.C.
  - TERRAMEX 225
  - TETRIS N.C.
  - TRASH HEAP N.C.
  - WAR HAWK 215
  - WINGS 195
  - SENON 250
- **AVENTURE**
  - BILL PALMER 250
  - JINXTER 269
  - MASQUE + 248
  - MORTVILLE MANOIR 220
  - SAPIENS N.C.
  - SHADOWGATE N.C.
  - SPACE QUEST II 248
  - STAR TREK N.C.
- **EDUCATIF**
  - BALLADE AU PAYS DE BIG BEN 260
  - ENIGME A MUNICH 260
  - MATHS 2, 3, 4, 5, 6 260
  - OBJECTIF MONDE 1, 2 260
- **WARGAME**
  - DEFENDER OF THE CROWN 260
  - ROADWAR 2000 N.C.
  - ROADWAR EUROPA N.C.
  - U.M.S. 295
- **ROLE**
  - PHANTASIE III 290
  - THE BARD'S TALE N.C.
  - ULTIMA N.C.
- **SPORT**
  - COMPILATION EPYX 250
  - ENDURO RACER 195
  - FORMULA ONE GRAND PRIX 199
  - LES DIEUX DE LA MER N.C.
  - WINTER OLYMPIAD C.

NOUVEAUTES

Atomiks	260
Ikari	185
Joe Black	100
Rolling Thunder	202
Staff	220
Vampire Empire	220
Warlock Quest	255
Buggy Boy	213
Out Run	193
Fondation Waste	247
Prepa Bal	260
Space Racer	187
Super Ski	215
Obliterator	245
Roadwars	250
Leathernec	205
Goldrunner II	219
Voyage au centre de la terre	295
Explora	347
Return to Genesis	205
St Wars	200
Power Struggle	260
Seconds Out	199
Dungeor Master	240
[illegible] Pool	200

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 7

WILLOW

J'AI VU DES NAINS PARTOUT !

En avant-première, puisqu'elle ne sortira qu'en fin d'année, la toute dernière super-production de Georges Lucas (La Guerre des Etoiles...). Cette fois, on plonge pleinement dans l'univers des jeux d'aventures : une méchante reine écrase le monde de sa cruauté, mais un enfant doit naître qui seul pourra la vaincre. Evidemment, la reine fait chercher le bébé fatal dans tous les coins... Caché dans un panier qui descend une rivière, ce nouveau Moïse va être recueilli par un nain, Willow, qui va se charger de l'emmener jusqu'à une île magique. Ajoutez à cela des elfs tout petits, des monstres, des guerriers, et une pléïade d'effets spéciaux comme vous n'en avez encore jamais vu (vraiment !), plus un budget en milliards de dollars, avec des nains par centaines, des cavaliers par milliers, des châteaux géants, des automates, des décors somptueux : à voir en 70 mm Dolby stéréo sur l'écran le plus grand que vous ayez à proximité !

Willow sortira bientôt sur la console Nintendo, édité par Capcom ; les adaptations sur ordinateurs suivront dans la foulée. Total !

HISTOIRE DRÔLE

Ecoutez moi ça les mecs, vous allez vous marrer. Il y a environ deux ans, Ere Informatique annoncait dans ses pubs un compilateur Basic sur Amstrad qui était ultra-rapide et se chargeait en mémoire écran, donc sans bouffer la RAM. En quelques jours, ce compilateur était devenu le programme que tout le monde attendait : il n'y a toujours aucun compilateur sur CPC, on se demande d'ailleurs pourquoi. Passe un mois. Toujours pas de soft. C'est classique, on ne s'inquiète pas, tous les éditeurs se croient malin d'annoncer leurs produits à l'avance. Pourtant, ce n'est pas dans les habitudes d'Ere. Passe un autre mois. Tiens, Ere ne parle plus de son compilateur dans ses pubs. Passe un an (l'HHHHebdo fait faillite). Passe six mois. (Micro News se vend de mieux en mieux). Passe trois mois et ce coup-ci, ça recommence : le compilateur arrive ! Promis-juré, il va être là dans quelques jours et il est génial. Le recordman des retards : deux ans, une paille...Enfin, ce que j'en dis... Je ne l'ai toujours pas vu. Personne d'ailleurs. Mais Ere Informatique a promis qu'on l'aurait bientôt. Et je peux même vous révéler qu'il possèdera certaines fonctions Basic supplémentaires. Enfin, Ere n'y est trop pour rien, donc on ne leur en veut pas. Et je voudrais même les féliciter chaudement pour leur humour : appeller ce compilateur si attendu **Le Messie,** deux ans après la première annonce, je trouve ça franchement génial. A noter quand même que je connais des gens qui attendent le retour de leur messie depuis 2000 ans. Aïe...

SURVOLEZ PARIS !

Ach, Parisssse, la Tour Eiffel, les Champs Elysées, l'Arc de Triomphe, le Sacré Cœur, l'Obélisque, Notre Dame, le Louvre. Ach, Parisssse, jolies mademoiselles. Si tout ce qui est situé plus haut vous tente, précipitez-vous sur le nouveau **Scenary Disk (West European Tour)** qui vient de sortir pour le fabuleux **Flight Simulator 2**. Vous pourrez alors survoler tous les monuments ci-dessus (pour être tout à fait franc, je ne suis pas sûr qu'ils aient pensé aux nanas...). C'est le genre de news qui se passe facilement de commentaires : F.S. 2 est le meilleur simulateur de vol du monde et cette disquette est absolument fabuleuse. C'est un plaisir inouï de survoler la Tour Eiffel. Cette disquette devrait être disponible pour toutes les machines possédant déjà F.S. 2 : ST, Amiga, PC, Apple, C64, Mac. Par contre, aucune version n'est prévue pour ce bon vieux 800 XL. West European Tour est l'achat obligatoire du mois.

BE GOOD

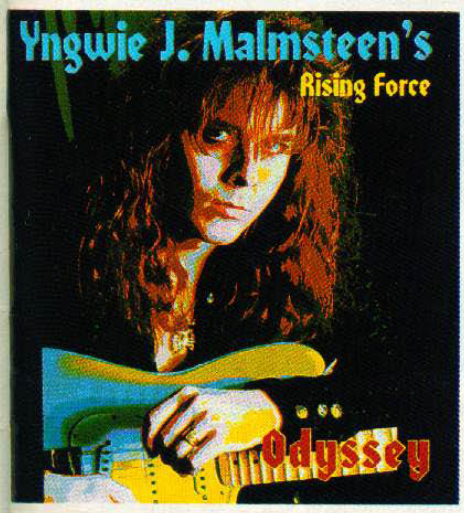
Et hop, voici un club ST de plus ! Qu'est-ce qui le différencie des autres ? D'abord, ils ont trouvé un très bon nom, **BE'ST**. Bravo les mecs. Ensuite, ils éditent régulièrement une lettre de liaison bi-mensuelle, bourrée de coquilles et mal imprimée, mais malgré tout sympa et intéressante. News, P.A., revue de presse, etc. Bref, c'est un bon truc pour les afficionados du ST en manque de contacts, d'autant que le club propose d'autres choses en plus de sa lettre : freeware, technique... Pour tout renseignement, adressez-vous à *Mr Vidal, Résidence Beau soleil, 39 rue F. Poulenc, 174300 Rochefort. Joignez trois timbres pour recevoir leurs docs.*

QUICKJOY III

Voici la troisième version du plus grand classique en matière de joystick, j'ai nommé mademoiselle Quickshot ! La **Quickjoy III** est rouge (comme ses sœurs), elle a des micro-switchs, deux boutons de tir et un tir automatique compatible Amstrad et MSX.

300 000 NOTES A LA SECONDE

Dix-huit ans après la mort de Jimi Hendrix, un nouveau dieu de la guitare est né ! Avec son quatrième album "Odyssey", le jeune guitariste suédois **Yngwie Malmsteen** ouvre une nouvelle brèche dans le mur démantelé du hard-rock. Record absolu de vitesse de jeu (en comparaison, Eric Clapton est un escargot besogneux), en fait il joue si vite qu'à la première écoute, bien des notes sont inaudibles ! Ecoutez "Rising Force", le premier morceau, et fermez les yeux : vous aurez l'impression d'être à 400 km/h dans un tunnel qui va exploser. Le deuxième morceau enchaîne directement et, au troisième, vous aurez oublié où et qui vous êtes. L'écoute complète du disque peut laisser de délicieuses séquelles... Nous nous sommes arrêtés au dixième morceau intitulé : "Plus vite que la vitesse de la lumière". Une planète à découvrir de force ! ●



VIVE RAPHAËL !

Si un jour vous avez envie de bosser à Micro News, croyez-moi la concurrence va être rude. Ici, j'y peux rien, y'a que des chefs. Tenez, prenons un exemple au hasard. Raphaël Lemoine, c'est le gars qui, tous les mois, vous fait deux pages sur l'assembleur 68000 du ST et de l'Amiga. Vous ne croyez quand même pas que c'est n'importe qui ! Tenez, entre deux articles pour Micro News, Raphaël vient de développer un logiciel extraordinaire sur ST, **Reading Partner**. Associé à un scanner et à un ST (quand même !), le soft reconnaît 99% d'un texte dactylographié et le sauve en ASCII. Imaginez les débouchés fabuleux de ce genre de soft. Développé pour Upgrade, Reading Partner peut bien sûr être associé à Publishing Partner. Intéressant, non ? Sans compter que le soft sera vendu moins de 10 000 F (ben oui, c'est un produit pro), alors que son équivalent sur Mac vaut trois fois plus. Et si vous téléphonez à Upgrade de la part de Raphaël, je suis sûr qu'il vous feront un prix... ●

"GENIAL !!"

Maniax est la conversion du jeu d'arcade appelé Super Styx (équivalent de Power Styx). La réalisation est excellente, dommage que ce ne soit pas l'adaptation de Styx tout court, qui était beaucoup plus riche. Très bien quand même. Seul problème, le jeu est super-simple mais indescriptible. Attention, il semblerait que le programme plante sur les nouvelles ROM. ●

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
3615 code AMIE
OUVERT JUILLET - AOUT
A.M.I.E.
Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS * sauf promo

UNITES CENTRALES

GARANTIE 2 ANS

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau Modèle 1450
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier Azerty 2190
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571 3990
PC, demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

- IMPRIMANTE
  - MPS 801 1300
  - MPS 1200 2290
- MONITEUR
  - 1802 (40 col) 1990
  - 1902 (80 col) 2790
- LECTEUR
  - K7 130 250
  - DISK 1541 1650
  - DISK 1571 2490
- GRAPHIQUE
  - TABLETTE KOALA PAD 1300
  - TABLETTE GRAPHISCOPE 990
  - CRAYON OPTIQUE 410
  - SOURIS 64 MAGIC MOUSE 480
  - SOURIS 128 550
- AUDIO
  - SOUND EXPANDER 1200
  - SOUND SAMPLER 850
  - CLAVIER SYNTHE 925
  - SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC 480
  - SYNTHE VOCAL VOICE MASTER 850
  - INTERFACE MIDI 350
- INTERFACE
  - CENTRONICS 890
  - IEE 1590
  - RS 232 650
- TELEMATIQUE
  - MODEM DTL DIGITELEC 1590
  - MODEM DTL + DIGITELEC 1990
  - EMULATEUR MINITEL 390
- VIDEO
  - DIGITALISEUR PRINT TECHNIK 1290
  - INTERFACE PAL-RVB 450
  - TUNER TELE 1390
- CARTOUCHES
  - CPM 390
  - POWER CARTRIDGE 470
  - GAME KILLER 150
  - FREEZE FRAME 490
  - EXTENTION MEMOIRE 256 K 1290

PROMO C64N + lect. Disk 1541 + manette + 3 logiciels 2990 F

20 DISK 5" 1/4 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- MICRO APPLICATION
  - TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128 149
  - LE LIVRE DU CP/M 149
  - LA BIBLE DU COMMODORE 128 249
  - LE LIVRE DU BASIC 7.0 149
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570 179
  - PEEKS ET POKES DU C128 129
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 99
  - LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 2 149
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 179
  - LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 1 149
  - ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541 149
  - JEUX D'AVENTURE : COMMENT LES PROGRAMMER 129
- PSI
  - CLE POUR C64 110
  - CLE POUR C128 110
  - BASIC C128 149
  - CPM/PLUS SUR C128 149
  - 102 PROGRAMME C64 120
  - 102 PROGRAMME C128 120

LOGICIELS

- BUREAUTIQUE
  - DATAMAT 350
  - TEXTOMAT 350
  - POWERPLAN 650
  - SWIFT 450
  - SWIFT K7 295
  - WIZASTAR 128 1190
  - VIRGULE SENIOR 750
  - SUPERBASE 128 595
- GRAPHIQUE/MUSIQUE
  - SUPERPAINT 350
  - GAME MAKER 220
  - ART STUDIO D 149/184
  - ADVANCED MUSIC SYSTEM 310
  - MUSIC STUDIO 186
- PROGRAMMATION TRANSFERT
  - BASIC 64 350
  - OSFORD PASCAL N.C.
  - MON. 64 N.C.
  - DISC DISSECTOR 324
  - LOGO 595
  - BASIC 128 450
- EDUCATIFS
  - MAITREMOTS 190
  - ALGEBRE (N°1 à N°2 190
  - MATS SUP 190
  - MIMI 295
- ARCADE
  - AIRBORNE RANGER 105
  - ARKANOID 149
  - BEDLAM 107
  - BLAZER 92
  - CLEVER & SMART 109
  - DARK SCEPTRE 94
  - ITALIEN 91
  - MAGNETRON 159
  - MORPHEUS 109
  - OCTAPOLIS 98
  - PLATOON 92
  - PREDATOR 96
  - RASTAN 95
  - ROLLING THUNDER 155
  - STAR WARS 159
- AVENTURE
  - ANDY CAPP 99
  - VOYAGER 196
- COMPILATION
  - MAGNIFICENT SEVEN 165
- REFLEXION
  - CHESSMASTER 109
- SIMULATION
  - APOLLO 18 109
  - HUNT FOR RED OCTOBER 109
  - THE TRAIN 109
- SPORT
  - 4 TH & INCHES 109
  - SKATE OR DIE 109
  - WESTERN GAMES 109
- NOUVEAUTES
  - BASKETBALL 95/145
  - BLACK MAGIC 95/145
  - CHAMPION SHIP WRESTLING 95/145
  - GAME OVER 95/145
  - GUNSLINGER 95/145
  - IKARI WARRIOR 89/129
  - INDIANA JONES 95/145
  - KILLED UNTIL DEAD 95/145
- HIT PARADE
  - ARCHONOID 89/135
  - ARMY MOVES 89/145
  - BARBARIAN 95/135
  - BOMBJACK 2 89/129
  - COBRA 89/129
  - DEEPER DUNGEONS 95/145
  - ENDURO RACER 95/145
  - FIST 2 95/129
  - GAUNTLET 95/145
  - GUNSHIP 145/195

NOUVEAUTES

JO 95/155
Cybernoid 105/155
Magnetron 99/101
Samourai Warrior 95/155
Panzer's Strike 209
Shiloh 209
Patton Vs Rome 219
Arcade Alley 115/185
Gee Bee 109/159
Voyager 191
Rastor 95/155
Bedlam 95/155
Bard's Tale II 191
Octapolis 139
Platoon 145
Psycho Soldier 99
Rastan 155
Rygar 95
Side Arms 98
Side Wize 107
Thundercats 95
Trantor 99
Wizball 96
Wonder Boy 95
Defender of the crown 105
Killed until dead 105
Pirates 119
Slaine 99
Solomon's Key 89
Voyager 196
Imagine Arcade Hits 95
Les trésors d'US Gold 16:
Chessmaster 2000 19:
Pile-up 139
Tetris 155
California Games 98
Sailing 92
Skate or Die 191
Western Games 155
B-24 105
Power Struggle 165
Wargames construction set 205

Tous les prix sont TTC

CREDIT CREG IMMEDIAT

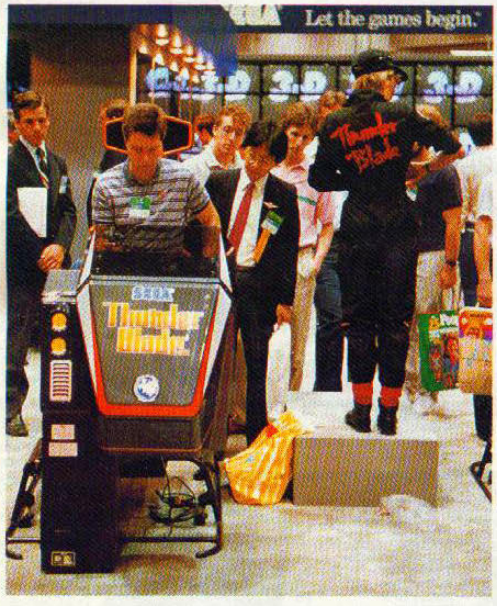
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 7

LE C.E.S. DE CHICAGO :

ON SE CONSOLE

L'an dernier, le C.E.S. (Consumer Electronic Show) était assez rébarbatif : peu de nouveautés, peu d'animations... Cette année, c'était une toute autre paire de manche, la micro redémarre fort aux USA !

Incontestablement, le constructeur qui est en train de se tailler la part du lion du marché américain c'est... **Nintendo**. Surprise ! Alors que la firme japonaise n'a réussi qu'une percée moyenne en Europe, elle risque bien de bouffer tous ses concurrents aux States. Stands énormes, avec moniteurs dans tous les coins et surtout des kilos de nouveautés.

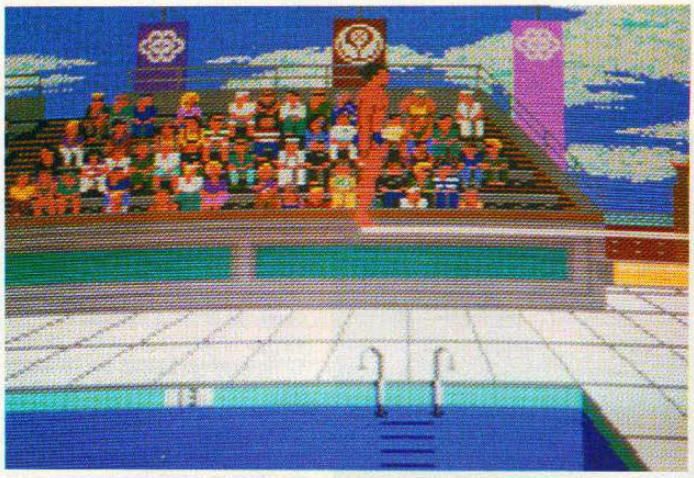


Le jour où elles arriveront vraiment en Europe, Nintendo pourrait bien venir faire son beurre dans le quartier. Par exemple, tous les jeux Epyx, les jeux d'arcades... Allez jeter un coup d'œil à la rubrique de Samouraï Micro (p.84). Vous y trouverez également des news **Sega**, qui lui aussi avait fait le voyage. Stand un peu moins impressionnant mais là aussi pas mal de nouveautés et surtout un dynamisme encourageant pour la marque.

Mais vraiment, côté matériel, les consoles règnent en maitre aux USA, puisqu'**Atari** lui-même avait axé son stand autour de la XE. Par contre, aucune trace de la console 68000 annoncée en exclusivité dans le dernier Micro News par Sam Tramiel "himself". En tout et pour tout, il n'y avait qu'un seul ST au salon et encore était-il dévolu a des démos d'applications musicales. Etonnant ! On savait que le ST avait du mal à faire son trou outre-atlantique, mais on ne savait pas que c'était à ce point-là.

Pour en finir avec le matériel, n'oublions pas de souligner la présence d'**Amstrad**, qui tente en ce moment un énorme effort vers les USA. Mis en avant, le portable PPC et le PC1512. Succès d'estime : pour un américain, Amstrad est à peu près aussi connu que Thomson en Basse-Papouasie-Inférieure. Mais bon, ils essaient.

Tout comme **Titus** qui vient carrément d'ouvrir une filiale aux USA, ce qu'aucun éditeur français n'avait encore osé faire. Ils avaient pris un énorme stand pour présenter *Crazy Cars*, *Off Shore Warrior* et *Fire & Forget*. Espérons que ça marche. **Ubi Soft** était également présent, mais d'une manière beaucoup plus discrète. Normal, de toute façon Ubi est distribué aux USA par le géant Epyx. Notons d'ailleurs qu'Epyx a prévu une énorme campagne de pub pour le fantastique Iron Lord, qui, soit dit en passant, devrait être prêt à la rentrée, ce coup-ci c'est promis-juré. Une bonne nouvelle en passant pour nous autres petits français, *Grand Prix 500cc*, de Microïds, distribué par Broderbund a obtenu un C.E.S. Award. Une sorte d'oscar du logiciel. Depuis son arrivée aux USA, il s'en est vendu plus de 50 000 exemplaires, surtout en version PC.



Exclusif ! Voici enfin The Games : Summer Edition.

Epyx a de grosses ambitions. Ils viennent également de commencer à distribuer les softs **US Gold**, avec notamment *Nebulus*, *Alternative World Games*, *Night Raider*, *Street Cat* et *Metrocross*. Les premiers résultats sont plus qu'encourageants. Dans les développements propres à Epyx, il y a *4x4 Off Racing*, *Street Sport Football* et *L.A. Crackdown*, un thriller de haute volée. Enfin, *Print Magic*, un utilitaire sur PC qui vous permettra d'enluminer tous vos documents. Impressionnant.

Globalement, le C.E.S. de cette année avait plutôt belle allure, signe très net d'un marché qui est en train de redémarrer. Mais ce renouveau porte en grande partie sur les consoles de jeu. Est-ce un signe ? Seront-nous envahis à notre tour dans les mois à venir ? Va savoir ! Bon vous m'excuserez, mais moi, avec le décalage horaire, je vais me coucher !

LE MEILLEUR DE L'ARCADE

Nous venons enfin de recevoir **Side Winder**, de Mastertronic, et c'est sûrement le meilleur jeu de tir existant sur ST. En plus, c'est un mini-prix, il vaut environ 120 F. Graphismes de qualité, très bonne animation, son et bruitages déments, bref c'est du délire. Il y a même un "construction kit", mais il n'est pas extraordinaire. Un must pour les forcénés du joystick à qui il rappellera un peu Foundation Waste (cf test), mais en mieux !

HAUT ET BAS

Dernière minute ! L'**Atarl 520 ST** augmente et passe à 3490 F en version de base, because l'augmentation du prix des RAM.
Et oh Jacquot, ça fait 16% d'augmentation, ça ! C'est pas le Brésil ici, la vie n'est censée augmenter que d'environ 5% par an (du moins avant les élections) ! Rogntudju, si j'aurions su, j'aurais pas voté ! ... quoique si j'ai bonne mémoire, il ne me semble pas avoir voté pour Tramiel...
Par contre, les configurations Atari avec moniteur monochrome ou couleur ne changent pas de prix. Ouf !
L'**Amiga 500**, par contre, a baissé de prix dans certaines boutiques cablos. Vous le trouverez en cherchant un peu à 4490 F en version de base et à 6690 F avec moniteur couleur. Cette décision a-t'elle un rapport avec l'interview de Franck Lanne par notre rédac-chef (une semaine auparavant), au cours de laquelle Olivier Fontenay se fit l'apôtre des pauvres utilisateurs en le suppliant de baisser ses prix (1er handicap de l'Amiga) ?
Petit détail : l'Atari 520 ST est vendu £399 en Angleterre, soit 4200 F. C'est plus cher de 700 F d'accord, mais pour ce prix-là Atari vous offre en prime 22 jeux et pas des nanars, jugez plutôt : Defender of the Crown, Tetris, Roadwars, Enduro Racer, Arkanoïd, etc... soit pour plus de 4000 F de valeur de jeux. On dit pas ça pour vous donner l'idée d'acheter votre ST *across the channel*, on vous le déconseille même fortement : version PAL, clavier qwerty, pas de garantie, galère avec la douane (j'en passe et des meilleures), mais pour donner des idées à Atari France...

CHAUD DEVANT L'AMIGA

Attention, fans d'Amiga, ceci est fait spécialement pour vous. Voici des hits fabuleux qui arriveront chez les distributeurs soit fin juin, soit début septembre. Comme on est des veinards on les a déjà eu, on y a joué, on a trouvé ça super, alors on vous raconte. **Crash Garrett** d'abord, le génial jeu d'aventuro de Ere, dont la réalisation est excellente. **Druid 2**, fabuleux arcade-aventure de Firebird. **Future Tank**, un jeu de tir pas mal du tout. **Peter Beardsley International Football**, un foot superbe (disponible également sur ST), le premier vraiment digne des 16 bits. Les sprites sont énormes et le jeu est excellent. Attention, attention, on a découvert deux autres trucs fabuleux : **Buggy Boy**, de Elite, dont l'adaptation est parfaite et **Hotball**, carrément fantastique, vraiment dix fois mieux que sur ST. Un jeu extraordinaire que vous aurez bientôt chez vous...

EXPLORA...TEUR SAUVÉ

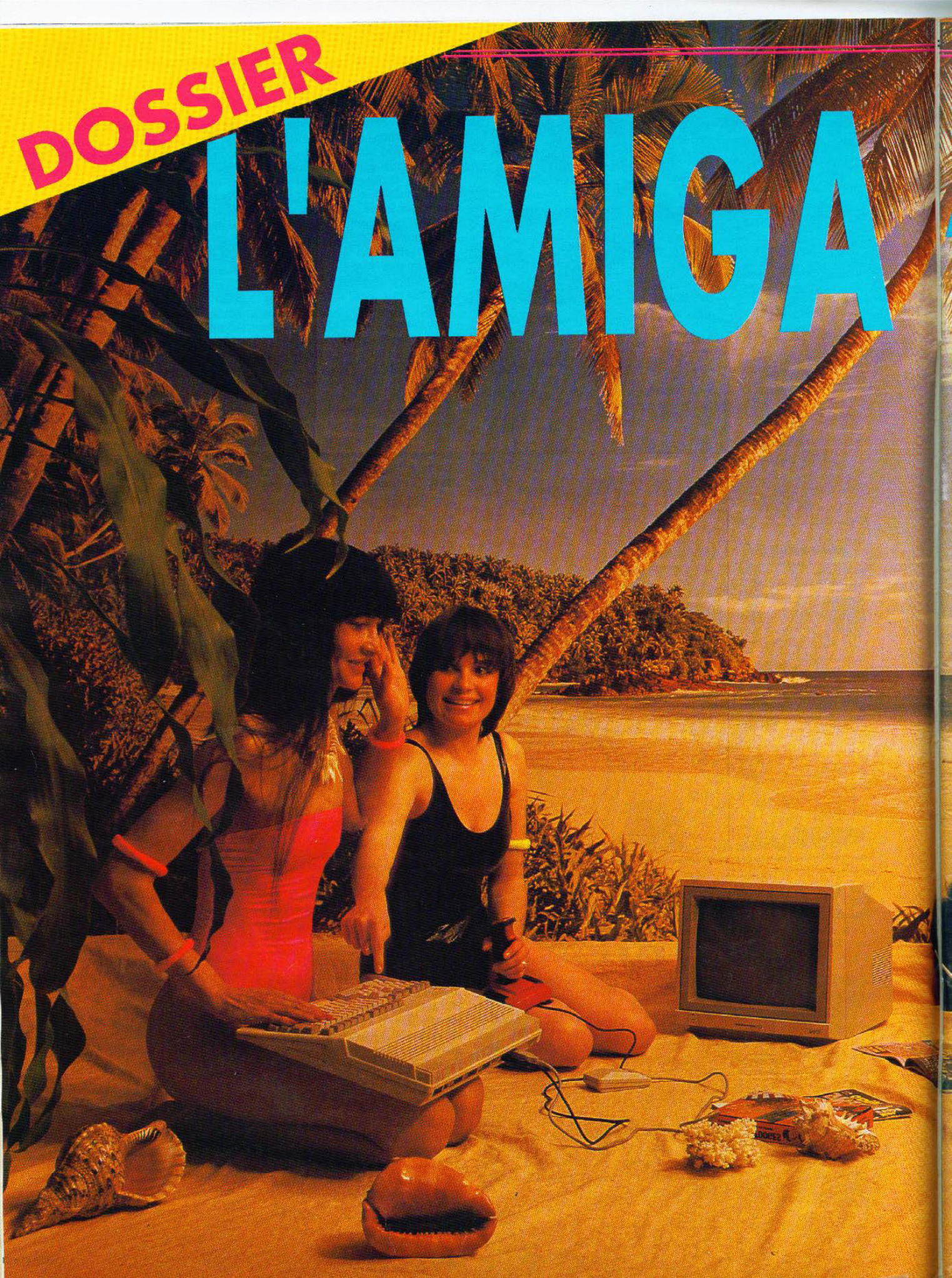
Vous êtes nombreux à vous être précipité pour acheter **Explora**, suite à notre article du mois dernier. Ce jeu d'aventures d'Infomédia en quatre disquettes vaut vraiment le déplacement. Mais vous êtes aussi un certain nombre à nous avoir appelés (nous ou Infomédia) pour se plaindre du fait que les auteurs n'avaient pas mis de sauvegarde dans le jeu. Et il est vrai que quand on voit la taille de l'aventure... Nous avons donc appelés Infomédia pour connaître les raisons de cette absence étonnante de **sauvegarde**. Vous ne pensiez tout de même pas que les auteurs s'étaient emmerdés pendant des mois à nous pondre pareil bijou en oubliant pûrement et simplement un truc aussi important ! Il n'y a pas de sauvegarde simplement parce que le temps joue un rôle capital pour résoudre l'aventure (pour plus de tuyaux, voir la rubrique Top Secret). Mais on a tellement insisté que les gens d'Infomédia nous ont proposé une chose : envoyez le Boot Disk (Amiga) ou le Data Disk 1 (ST) à Infomédia avec un timbre à 3,70 F ils vont renverront le tout avec sauvegarde incluse. Plutôt sympa, non ? Et ils ont même allégé le système des codes de protection qui entraînait parfois certains problèmes (ces modifications seront incluses dans les prochaines versions mises en magasin).
Personne n'a encore fini le jeu, le concours est donc toujours valable, mais je peux quand même vous dire que certains joueurs ont fini la préhistoire et l'Inde. Dépêchez-vous ! Et si vous êtes bloqué, allez voir la rubrique Top Secret... (*Infomédia, BP 12, 66270 Le Soler. Tél : 68.34.23.03*)

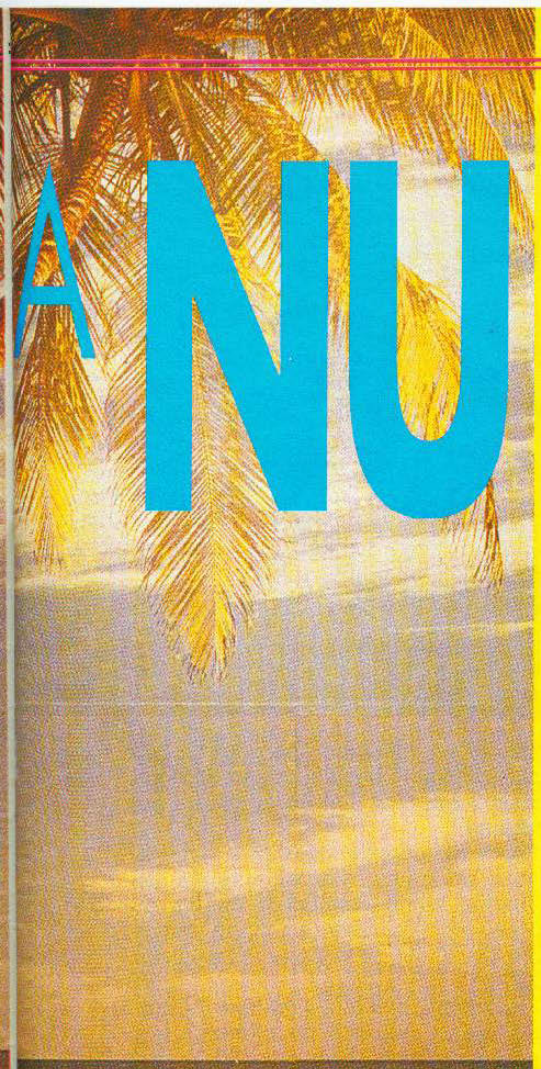
LORICIELS SUR FR3

Loriciels présente chaque mercredi, sur FR3, dans l'émission "On va gagner", un de ses meilleurs logiciels. Après **Space Racer**, c'est **Mach 3** qui fait actuellement la joie des jeunes téléspectateurs. Cette émission continuera d'être diffusée tout l'été et se déroulera en direct du Futuroscope de Poitiers.

DOSSIER

L'AMIGA





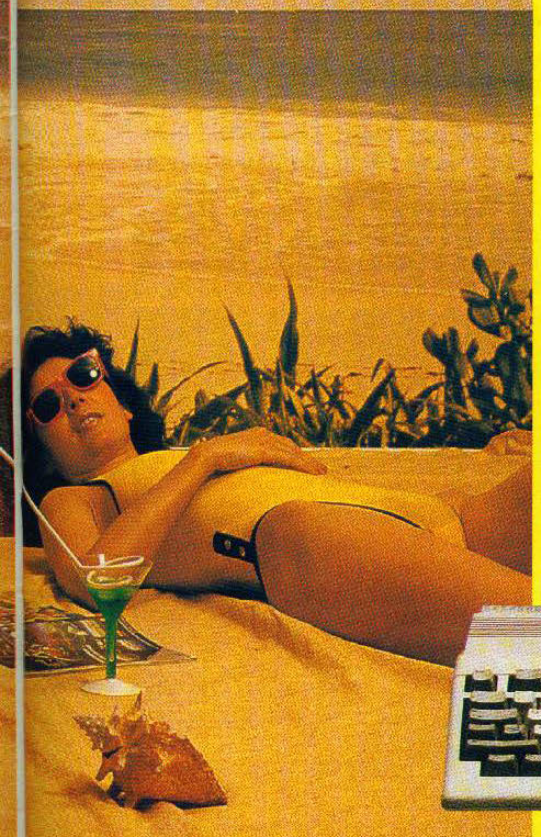
A NU

BANC D'ESSAI AMIGA 500

Commodore, après l'échec de l'Amiga 1000, propose désormais l'Amiga 500, qui semble avoir tout pour plaire dans le domaine de l'informatique familiale. L'autre modèle, l'Amiga 2000, est par contre destiné à une clientèle plus professionnelle, car bien que reprenant la structure du 500, il se voit doté (en option) d'une carte offrant la compatibilité IBM/MS DOS, ainsi que d'une mémoire RAM plus étendue, le tout, à un prix qui fait frémir.
L'Amiga 500 a connu un début difficile, essentiellement dû à son parc logiciels peu étendu en comparaison de celui d'Atari, mais sa diffusion connait aujourd'hui un nouvel essor.

LA PERFORMANCE

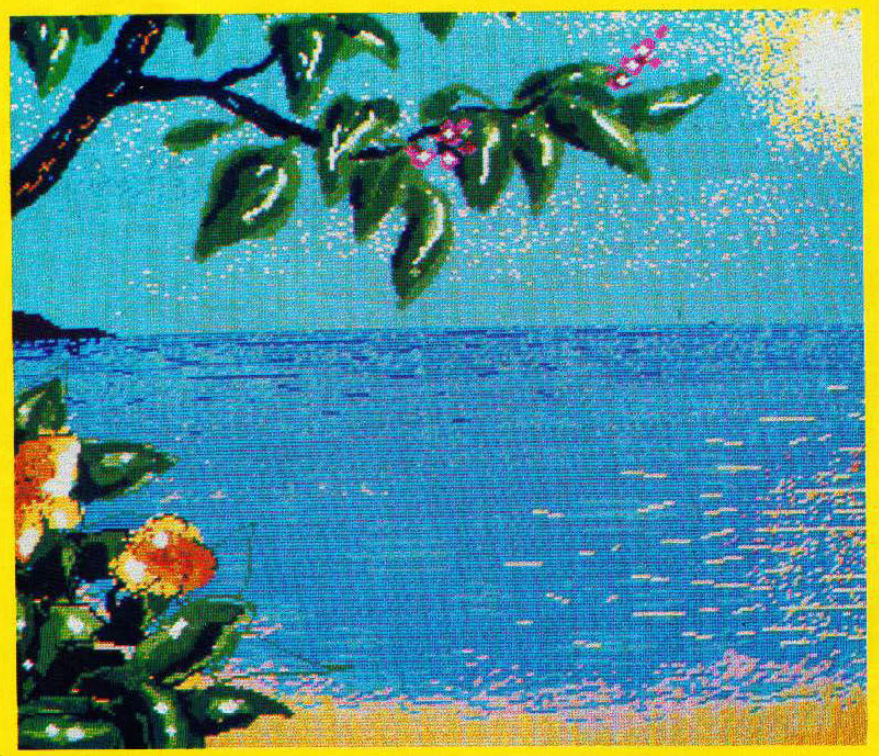
Commodore a mieux ciblé son public en proposant l'Amiga 500 qui s'affirme comme un produit grand public d'excellente qualité, même si l'on juge son prix toujours élevé, (4 500 F, soit 1500 F de plus que le 520 ST).
La console intègre l'unité centrale, le clavier avec touches de fonctions et pavé numérique au touché plus agréable que sur Atari ainsi que le lecteur de disquettes 3,5 pouces. L'aspect général semble qualitativement plus sérieux que son homologue Atari bien que d'un "design" similaire. L'unité centrale est agencée autour d'un 68000 tournant à 7 MHz, entouré par de nombreux coprocesseurs. Le graphisme est certainement ce qui attire le plus l'attention : on atteint 640 points sur 256 lignes en 16 couleurs, ou 320 points sur 256 lignes en 32 couleurs parmi une palette de 4096 couleurs. Ces résolutions ne correspondent pas aux spécifications du constructeur qui annonce jusqu'à 512 lignes, mais sans préciser qu'il s'agit d'un mode entrelacé. Les démonstrations jouent d'ailleurs souvent sur ce mode entrelacé, d'où un léger scintillement de l'image, comme des pseudo-animations réalisées par des effets de palette. Les résolutions que nous venons de citer sont celles qui sont le plus fréquemment utilisées dans les jeux.
Le mode entrelacé, pour obtenir 512 lignes, était nécessaire pour éviter l'emploi d'un moniteur spécial comme l'a fait Atari. Ici l'image passe sans problème sur un téléviseur sauf, répétons le, ces problèmes de sintillement vraiment très désagréables.
Le processeur dédié à l'animation existe toujours et a été amélioré et, sur le plan son, l'Amiga peut gérer



quatre voix simultanément.
La mémoire RAM de 512 ko peut être doublée sans difficulté puisqu'un connecteur est disponible à cet effet, sans avoir à utiliser le bus d'extension. La ROM de 256 ko contient l'utilitaire de mise en route "KickStart". Amiga a suivi la mode, avec la présentation de l'écran par des fenêtres, menus déroulants et icônes qui ne favorisent pas toujours une grande vélocité dans la manipulation des fichiers. Seul problème, les méchantes langues disent que le Workbench de l'Amiga est encore plus buggé que le GEM du ST. Et le pire c'est que mon expérience personnelle m'incite à les croire ! Que celui qui n'a jamais planté une disquette Amiga me jette le premier joystick...
Au niveau des connecteurs qui entourent la console, on trouve les sorties audio stéréo, la sortie vidéo RVB/PAL, les ports joystick du type Atari (gag !), un connecteur pour un second lecteur de disquettes, un port série RS232C, un port Centronics pour l'imprimante, et enfin le connecteur d'extension.
Le lecteur de disquettes, ne suit pas le formatage standard de 720 ko, proposant une capacité de 880 ko. L'intérêt est d'augmenter sensiblement l'espace de stockage, mais sans améliorer la gestion des fichiers (absence du directory), ni nécessairement la fiabilité, bien au contraire... Et l'on reparle des plantages : que celui qui n'a jamais planté une dizaine de disquettes Amiga me jette le premier moniteur. C'est un des plus gros problèmes de l'Amiga : sa fiabilité est douteuse pour toutes les opérations sur disquettes et les plantages sont fréquents. Pire que sur ST, c'est tout dire.
L'Amiga intègre aussi une horloge temps réel sauvegardée par pile, mais l'alimentation générale est malheureusement externe, ce qui n'est guère apprécié par les personnes qui déplacent souvent leur ordinateur.
Le moniteur couleur A1084 proposé pour l'Amiga n'est autre qu'un moniteur Philips, d'excellente qualité, offrant de nombreux réglages, une entrée Péritel et vidéo composite (CVBS).
Le 500 est livré avec le WorkBench, l'AmigaDos et l'AmigaBasic, très complet. Le système d'exploitation permet

PROGRAMMES ET PÉRIPHÉRIQUES

une utilisation multitâches, mais qui n'est peut-être pas forcément utile dans un cadre ludique ou pour les petites applications personnelles.
L'Amiga dispose aujourd'hui d'une logithèque confortable qui, même si elle n'a pas encore l'ampleur de celle du ST, bénéficie d'un niveau de qualité élevé, essentiellement apporté par son graphisme, tout simplement éblouissant (non, je n'exagère pas !) et ses qualités musicales étourdissantes. Par contre, il ne dispose pas de l'interface MIDI intégrée, ce qui ne lui a pas permis de concurrencer Atari dans le milieu de l'informatique musicale. On peut toutefois lui en adjoindre une pour un peu plus de 500 F, mais la plupart des logiciels exploitent surtout le générateur interne.
Parmi les périphériques plus traditionnels, on trouve des lecteurs de disquettes complémentaires de 3,5 ou 5 pouces 1/4, mais aussi un disque dur de 20 Mo, et la carte PC emulator XT.
Finalement, que faut-il préférer ? Parmi les points négatifs de l'Amiga, trois sont essentiels. Son prix, 50 % plus élevé que celui du ST. La différence est-elle vraiment justifiée ? Son manque de fiabilité, on l'a vu ! Ce n'est pas catastrophique pour un joueur, mais pour un pro, c'est rédhibitoire ! Enfin, la logithèque. Moins garnie que celle du ST, elle n'en n'est pas moins d'une qualité légérement supérieure. Mais ce n'est pas systématique ! De nombreux éditeurs adaptent uniquement les versions ST, se contentant d'améliorer la musique et, parfois, le graphisme. L'Amiga est potentiellement supérieur au ST. En plus, tous les éditeurs se mettent à développer leurs softs sur Amiga, vous en savez quelque chose si vous lisez régulièrement Micro News. Alors, encore une fois, que choisir ? Il n'est vraiment pas évident de prendre parti. Disons que le coût d'un Amiga, matériel plus logiciels, est nettement plus élevé pour une qualité légèrement supérieure. Vous saisissez la nuance ? Maintenant à vous de voir...



Prix moyens constatés :
Amiga 500 : 4 270 F.
Amiga 500 + moniteur couleur A1084 : 7 490 F.
Amiga 2000 avec moniteur A1084 : 14 790 F.
Amiga 2000 avec carte PC XT, disque dur, moniteur A1084 : 26 290 F.

LES 10 MEILLEURS SOFTS POUR AMIGA

Plutôt que de dresser une liste plus ou moins exhaustive des bons programmes sur Amiga (on y serait encore dans trois mois) ou même simplement des programmes géniaux (ça nous prendrait une bonne semaine...), nous nous sommes volontairement limités à 10 logiciels, pas un de plus. Si vous venez d'acheter un Amiga, il s'agit des 10 programmes que vous devez absolument posséder, sous peine de ringardise totale. Voici les jeux les plus fabuleux et les programmes professionnels les plus performants. Attention les yeux ! En prime, on en profite pour tout vous dire sur le jeu du mois, Interceptor, de Electronic Arts.

PRO ET UTILITAIRE

On commence par le sérieux. Bien que d'aucuns prétendent que l'Amiga n'est qu'une fabuleuse console de jeu, certains programmes utilitaires tiennent vraiment la route.

PRO WRITE

Pro Write, c'est LE traitement de texte sur Amiga, le seul qui soit véritablement digne de ce nom. Il intègre toutes les fonctions d'un bon traitement de texte et surtout, tire pleinement parti du potentiel de l'Amiga, notamment pour la vitesse. C'est vraiment celui-là qu'il vous faut, d'autant qu'à l'heure où vous lirez ces lignes, une deuxième version, paraît-il encore meilleure, devrait être disponible ou presque.

PERSONNAL PAGE

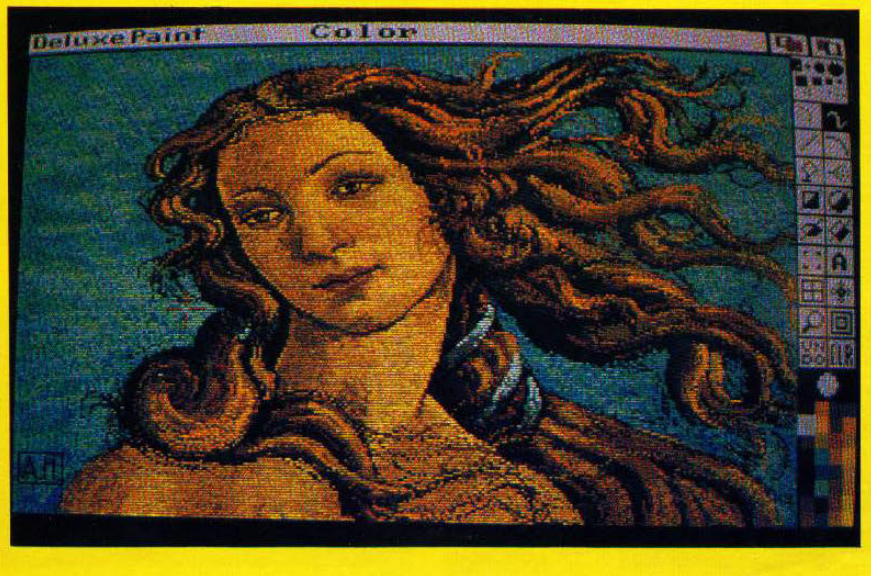
Personnal Page est à la P.A.O. ce que Pro Write est au traitement de texte : le nec plus ultra. Ultra-performant, au niveau des logiciels sur ST ou même Mac, Professional Page n'a qu'un seul défaut, celui de n'être pas facilement abordable pour un débutant. Un vrai petit bijou, d'autant qu'un module devrait bientôt permettre de tirer les quatres films quadri !

DELUXE PAINT II

C'est la référence en matière de dessin sur ordinateur. Vous en voulez une preuve ? Beaucoup des illustrations du journal sont fait avec lui (mais oui !). Par exemple, le vaisseau spatial de la couverture, le joystick "made in Gasnot", etc. Deluxe Paint II brille surtout par sa convivialité : très facilement abordable, même par un débutant, et très pratique à l'usage même intensif. Très rapide, puissant, il n'est pas encombré de gadgets inutiles mais fait parfaitement bien toutes les opérations de base. Aucun de ses concurrents ne lui arrive vraiment à la cheville.

DELUXE MUSIC

Bla bla bla. La la la. Bref. Vous m'avez compris : l'Amiga est le plus performant des ordinateurs en ce qui concerne la musique (et de loin !). Pour bien en exploiter les capacités, il fallait un logiciel à la hauteur. Eh bien voilà, c'est celui-là, pas la peine de chercher ailleurs (pour le moment). A noter quand même que l'instrument ne vous donnera pas le talent, autrement dit qu'il ne suffit pas du soft pour faire des super belles musiques si vous n'êtes pas un tant soit peu musicien. Impossible n'est pas Amiga, mais quand même, faut pas exagérer...



SCULP 3D

Alors là, je vais pas en faire des tartines, ni même vous conseiller de l'acheter. Sculpt 3D est un outil extraordinaire qui permet de bâtir de véritables images de synthèse d'une qualité époustouflante. Seul inconvénient, sa complexité incroyable. Autre détail : une image un peu sophistiquée met une soixantaine d'heures à être calculée. Et même avec une carte 68020, vous en aurez quand même au moins pour deux heures. Mais il est permis de rêver, non ?

LES JEUX, LES JEUX !

Autant vous le dire tout de suite, le choix a été cornélien. Du coup, on vous en présente quatre rapidement, vraiment incontournables tant ils sont géniaux, et ce fabuleux simulateur de vol qu'est Interceptor. Mais sachez que les bons jeux sur Amiga commencent à arriver au kilo. Enfin !

XENON

Voici l'ultime jeu d'arcade. Sa sortie a marqué une date : pour la première fois, un "Shoot Them Up" est aussi beau, aussi rapide et bien fait sur un ordinateur que dans une salle d'arcade. A tel point qu'on pourrait confondre. Seul reproche, il n'y a que quatre niveaux au jeu. mais rassurez-vous quand même, vous n'êtes pas prêt d'en voir le bout. A posséder absolument. Edité par Melbourne House.

GUILD OF THIEVES

L'équivalent de Xenon pour les jeux d'aventures : LE must. Graphiquement somptueux, Guild of Thieves bénéficie aussi d'un excellent scénario et d'un humour complètement délirant (si vous comprenez relativement bien l'anglais). L'analyseur de syntaxe, toujours en anglais, est le plus performant jamais réalisé sur micro. Au fait, j'ai la solution complète ! Si vous êtes sage, je la file-

rais à mon copain Zythoun pour qu'il vous donne des tuyaux dans Top Secret. Edité par Rainbird.

THE THREE STOOGES

Nos correspondants aux USA l'avaient testé il y a deux mois, mais ce coup-ci, vous pouvez vraiment l'acheter. C'est un Cinemaware, donc génial, qui reprend la trame d'un film des trois Stooges, comiques US très célèbres avant-guerre. Mélange d'aventures et d'arcade, The Three Stooges est surtout et avant tout un spectacle extraordinaire, du jamais vu sur un micro. A posséder absolument. Edité par Mindscape.

TETRIS

Tétris est un jeu diabolique qui vous tiendra en haleine des heures durant. La légende dit qu'il aurait été conçu par un russe, mais je soupçonne qu'il ne s'agisse que d'un bon coup de pub. Toujours est-il que le jeu est vraiment génial, mélange de jeu de réflexion et de stratégie où de bons réflexes sont nécessaires. Un de mes jeux préférés du moment toutes machines confondues et encore plus sur Amiga, avec une musique sublime. Edité par Mirrorsoft.

INTERCEPTOR

Le jeu du mois

RED ALERT- Violation de l'espace aérien par appareil non identitfié- Présumons MIG- Demandons vérification et INTERCEPTION- décollage immédiat d'un F-16. Tous les amateurs de simulation de vol vont être collés à leur siège par la puissance du nouveau soft d'Electronic Arts. Interceptor est à Jet ce que Jet est à Flight simulator II. Pour ceux qui n'ont pas saisi le sens profond de la puissante comparaison métaphorique que je viens de vous éternuer dans mon élan logorrhéique rédactionel (NDLR: quel frimeur...), on peut dire que ça va vite, beaucoup plus vite ! Les popovs n'ont qu'a bien se tenir : on va leur carrer des missiles plein le fion ! Les mirages F-16 et F-18 sont des petits joyaux de la technologie américaine et ce sont ces merveilles qu'Electronic Arts (les inconscients) met à la portée de vos joysticks humides de sueur froide. Ici (comme à Top Gun pour devenir des as du manche) l'apprentissage est progressif. Primo, il va falloir vous habituer à piloter les F-16 et 18, ça ne se conduit pas comme comme un Cesna. Deuxio, il va falloir faire vos preuves. Il est bon de suivre les missions d'entraînement afin de se familiariser avec les différentes commandes de l'avion et pour voir les superbes figures de combat dont vous aurez certainement besoin plus tard. Pour accéder aux missions avancées il faut se qualifier ; décollage depuis le porte-avions, un petit tour et on se repose. Ça a l'air facile mais quand on approche à plus de 100km/h une piste flottante moins large qu'un boulevard, qu'il faut sortir le train d'atterrissage et le crochet d'appontage et réussir à attraper les cables d'arrêt : bonne chance Marcel !

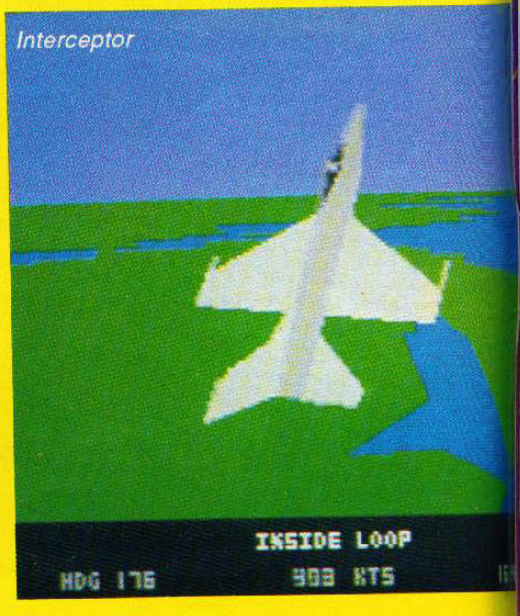
Les missions suivantes augmentent en difficulté : reconnaissance d'un avion non identifié, protection de l'avion présidentiel (Eagle one, pour les intimes), interception de prototypes volés par les vilains rouges, opération de sauvetage d'un pilote descendu en haute mer. C'est après que ça se corse : une nouvelle série de missions encore plus prenantes, interception d'un missile de croisière SS-20, destruction d'un sous-marin ennemi. Maintenant que vous en savez autant que moi, je retourne à toute vitesse défendre l'Occident contre les invasions barbares bolchéviques. Vous aussi devez prendre part à cette lutte incessante pour la liberté. We need you...

SO LONG BUCK.

(Disquette Electronic Arts).

3 stooges

Interceptor



Interceptor

INTERVIEW : FRANK LANE

Le nouvel homme fort de Commodore France

Arrivé il y a environ un an à la tête de la filiale française, Frank Lane s'est retrouvé face à une situation très compromise : des ventes de C64 faibles et l'Amiga qui ne décollait pas. Plus grave encore, l'incurie passée du S.A.V. avait laissé un très mauvais souvenir aux distributeurs et aux acheteurs. L'ambition de Frank Lane était double en arrivant dans son nouveau bureau : redorer l'image de marque de la société et surtout, faire de l'Amiga une machine à succès et en répandre le plus possible dans l'hexagone. Alors, Frank Lane, objectifs atteints ?

Frank Lane : En grande partie, oui. Mon premier effort a porté sur l'organisation de Commodore France. Il faut dire que la situation n'était guère brillante lors de mon arrivée. Le succès phénoménal du C64 en Angleterre ou en Italie n'avait eu qu'un très faible écho, en grande partie à cause de Commodore lui-même. Résultat, Amstrad était arrivé avec ses CPC pour prendre la place que nous devions occuper. Dans les autres pays d'Europe où les filiales de Commodore avaient fait leur travail, le succès d'Amstrad a été très limité, ce qui est particulièrement significatif.

Micro News : Quelles mesurent particulières avez-vous prises ?

F.L. : Avant tout, l'amélioration de la fiabilité et du S.A.V. L'objectif est maintenant atteint, puisqu'une enquête récente cite Commodore comme le plus performant des constructeurs. A ce niveau-là, tout va donc bien. Ensuite, nous avons fait un gros effort vis à vis des revendeurs. Il y a un an, il y avait 200 points de vente Commodore, contre plus de 500 aujourd'hui. Et il est vrai que, dans le passé, Commodore a souffert de la polémique entre Hebdogiciel et Kléber Paulmier. J'ai toute la collection d'Hebdogiciel ici, et je relisais l'autre jour certains articles qui contenaient pas mal d'exagérations.

M.N. : C'est vrai, mais les torts étaient plus que partagés avec Kléber Paulmier.

F.L : C'est également vrai...

Micro News : L'Amiga, même s'il commence à démarrer vraiment depuis quelques mois, n'est pas encore très répandu.

F.L : C'est en partie vrai. Il faut voir qu'en pratique, nous avons démarré avec un an de retard sur le ST. Il y a aujourd'hui environ 30 000 Amiga en France, ce qui est très comparable aux chiffres d'Atari il y a un an. Tous les signes sont désormais encourageants, notamment à deux niveaux. D'abord, les éditeurs français développent tous sur Amiga. Ensuite, parce que ce mouvement existe aussi en Angleterre et aux USA. Et vous le savez bien, à Micro News, puisque le mois dernier, vous aviez réussi à tester 100 nouveautés !

M.N. : Alors qu'Atari annonce régulièrement de nouvelles machines, on a l'impression que Commodore compte bâtir tout son développement sur les modèles actuels.

F.L : Absolument. En fait, notre politique est double. L'Amiga 2000 est ouvert aux cartes d'extension et peut donc bénéficier d'upgrades. Par exemple, à la rentrée, notre carte 68020 sera disponible. Par contre, l'Amiga 500 est une machine aboutie qui n'en n'est qu'au début de sa carrière. L'Amiga 1000 n'était pas une machine finie, mais aujourd'hui tout est parfaitement au point, même si cela n'empêchera pas des nouvelles releases du Workbench, etc. Nous ne tenons pas du tout à suivre de trop près les initiatives d'Atari. D'ailleurs, notre véritable concurrent serait plutôt Amstrad, le seul constructeur avec nous à proposer une gamme complète d'ordinateurs, des machines de jeux aux compatibles PC.

M.N. : Et la rumeur loufoque qui circule d'un Amstrad compatible Amiga ?

F.L : C'est certainement l'un des meilleurs gags de l'année...

M.N. : Est-ce que le prix de l'Amiga 500 (4500 F) n'est pas son principal handicap par rapport au 520 ST (3000 F) ?

F.L : Sérieusement, je ne crois pas. Il faut avoir le courage de dire aux gens que nous leurs offrons une technologie extraordinaire et une finition très méticuleuse. Il serait ridicule et même dangereux de diminuer artificiellement les prix. Dans ce cas-là, il est vrai qu'on vend plus de machines, mais les profits baissent très nettement et les bénéfices s'en ressentent. A terme, cela peut-être très risqué pour l'avenir de la société. Je crois sérieusement que l'Amiga n'a pas besoin de cela pour s'imposer. Au niveau ludique et vidéo, il surclasse tous ses concurrents...

M.N : Un mot pour conclure à propos de Jack Tramiel... Depuis son départ, les affaires de Commodore ont suivi une évolution dramatiquement opposée à celle d'Atari. Y'a-t'il un lien de cause à effet ?

F.L : Jack Tramiel n'est pas un homme-miracle et il serait ridicule de croire qu'une société vit grâce à une seule personne. Disons que Jack tramiel est surtout très fort au niveau médiatique. Au niveau purement commercial, je suis beaucoup plus réservé. En fait, en ne préparant pas la succession du C64, il a failli amener la société Commodore au bord du gouffre. Heureusement que depuis les choses sont reparties sur le bon chemin...

MN : L'Amiga a le vent en poupe. Suffisamment pour passer la rampe et s'imposer définitivement ?

F.L : Je l'espère, et tous nos efforts porteront là-dessus à partir de septembre...

(Propos recueillis par Olivier Fontenay).

+600 LOGICIELS A GAGNER !!

En juillet et en août, branchez-vous sur

3615 MICROMANIA

et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offert chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS !!!

AMSTRAD

KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+THEWAYOFTIGER+
AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOST'NGO
BBLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROADRUNNER+INDIANA JONES
RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG
AMST GOLD HIT 3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL. KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME
SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG
FU 2+GREEN BERET+MIKIE
+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SAB.1+SAB.2+SIG7+CRIT
MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINT.GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOS.MISSION
OCEAN STAR HIT 2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC.HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NICHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRES RAIDER+SUP. SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
OCEAN STAR HIT 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+SORCERY
REVOLUTION+ CAULDRON2
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBYDOO+FIGHT.WARRIOR+
ANTIRIAD+1942+COMMANDO 86
+JET SET WILLY
LORICIEL HIT N°6 95/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CALL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AX+SAPIE+MGT+AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	95/139F
ALL STARS	85/145F
AQUANAUTE	119/159F
APOCALYPSE	95/145F
APOCALYPSE NOW	**ND/195F**
BARBARIAN 2	**89/139F**
BEYOND ICE PALACE	**95/145F**
BIONIC COMMANDOS	95/139F
BLACKLAMP	89/139F
BOBO	145/195F
CARRIER COMMAN.	**145/195F**
CHARLIE CHAPLIN	**95/145F**
CORPORATION	95/145F
DREAM WARRIOR	95/139F
ENLIGHT. DRUID2	**95/145F**
E.X.I.T.	145/195F
GARY LINEKERS S.	**95/145F**
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135F/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F

NOUVEAUTES (suite)

L'ARCHE CAPT BLOOD	139/199F
LES PRIVES	**ND/195F**
MARAUDER	89/139F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGHT RAIDER	**95/145FN**
NIMITZ	99/159F
PEGASUS	149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/159F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
ROADWARS	95/139F
SALAMANDER	89/139F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SKATE CRAZY	85/139F
SKY HUNTER	**135/175F**
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
SPY TRILOGY	95/145F
STREET SPORT BASK	**95/145F**
STREETSFIGHTER	**95/145F**
TARGET RENEGADE	89/145F
THE FLINSTONES	89/139F
T-REX	**95/145F**
THE DARK SIDE	**95/139F**
THE FURY	**95/139F**
THE GAMES WINTER	**95/145F**
THE LAST NINJA 2	**125/145F**
TROLL	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
VIXEN	99/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD.TOURN.	95/145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
BAD CAT	95/145F
BEDLAM	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CONSPIRATION	145/185F
CRASH GARET	ND/195F
CYBERNOID FIGH.MACH	95/145F
DESOLATOR	95/145F
GABRIELLE	139/175F
GARFIELD	95/139F
GAUNTLET 2	95/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GOTHIK	95/145F
GRYZOR	89/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LA CHOSE GROTEMBUR	135/175F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
LAZER TAG	95/145F
LE JEU DU ROY	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	89/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
OUT RUN	95/145F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
ROLLING THUNDER	95/145F
SEPTEMBER	95/145F
SHACKLED	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SPACE RACER	139/189F
THE HUNT RED OCTOB	145/195F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F

ASTERIX CHEZ RAHA.	ND/195F
BIVOUAC	125/195F
BOB WINNER	129/169F
BUGGY BOY	95/145F
CLASH	ND/195F
COBRA	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
FLYING SHARCK	99/145F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
LES MAITRES DE L'UNI.	95/145F
LES RIPOUX	125/195F
LES CHIFFRES ET LET.	ND/225F
MASQUE PLUS	ND/189F
MONOPOLY	175/245F
OXPHAR	ND/205F
PROHIBITION	120/195F
QUIN	ND/145F
SANTA FE	ND/175F
SCALEXTRIC	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SUPER HANG ON	95/145F
SUPERSKI	145/195F
THUNDERCATS	89/145F
TOBROUCK	119/169F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TRIVIAL PURSUIT JUN.	185/245F
WESTERN GAMES	129/145F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY
+DIEUX DU STADE 1+ 2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5°AXE+SAPIENS
+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT 1 155/185F
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD
+ THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZ.	ND/215F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BILL Y 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
INDIAN MISSION	169F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LES CLASSIQUES VOL.3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES CLASSIQUES 2	145F
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	175F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TOP GUN	145F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
20000 LIEUES SS MERS	185F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

COMMODORE 64

KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+THE WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON LAIR 1+2+PAPERBOY
+ENDURO RACCER+GHODT'N
GOBBL+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+RYGAR+GAUNT.+DEEP.DUNG.
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL.DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL. KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAO.ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSP. +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
A7+CRIT MAS+AIRWOL+THANA.
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAME+IMPOS MISSION
LES TRESORS USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADER+INFILT.
+METROCROSS+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLI.
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING
PONG+FOOT+KONAMIGOLF+BAS
EBALL+BOXING+POOL+SUPER
DECATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+ SUMMER GAME + BREAK DAN.
+ PITSTOP 2+ IMPOS. MISSION
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	**95/125F**
BAD CAT	95/145F
BARBARIAN 2	**95/145F**
BEYOND ICE PALACE	**95/125F**
BIONIC COMMANDOS	95/145F
CARRIER COMM.	**145/195F**
CARD SHARKS	95/145F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DREAM WARRIOR	95/145F
ECHELON	**95/145F**
INFILTRATOR 2	**95/145F**
JINKS	95/145F
MARAUDER	89/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
NEBULUS	95/145F
NIGHT RAIDER	**95/145F**
NIGEL MANSELL'S	99/159F
NIMITZ	99/159F
PANDORA	**95/135F**
ROAD BLASTERS	**95/145F**
ROAD WARS	95/145F
ROCKET RANGER	109/169F
SALAMANDER	89/139F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	89/145F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
STREETSFIGHTER	**95/145F**
T-REX	**95/145F**
THE DARK SIDE	**95/145F**
THE GAMES WINTER	**95/145F**
THE GREAT GIANA S.	**95/135F**
THE LAST NINJA2	**125/145F**
WIZARD WARZ	95/145F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Pro 5000	129F
Cheetah mach 1	129F
Amstrad	
4 Disquettes avec boitier	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
PC	
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REV DOH	95/145F
BEDLAM	95/125F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BOB WINNER	135F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DEFENDER OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
GUNSHIP	145/195F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIORS	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
KARNOV	95/145F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
LAZERTAG	95/145F
MAGNETRON	89/139F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PHM PEGASUS	99/145F
PIRATES	145/195F
POWER AT SEA	ND/169F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKY FOX 2	99/149F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE TRAIN	99/149F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUN.	185/245F
TROLL	89/139F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WORLD LEAD. TOURN.	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRAC. WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

SPECTRUM

ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 1	75F
ELITE 6 PACK N°2	95F
GAME SET MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILL 3	95F
THEY SOLD A MILL 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

ATARI ST

OCEAN ST	**245F**
+BARBARIAN+CRAZY CARS	
+WIZZBALL+KARATE KID	
COMPUTER HITS	**275F**
DEEPSPACE+BRATACCAS+	
HACKER2+LITTLE COMP PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX 2	**195F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR	
MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

AAARGH	**185F**
ALIEN SYMDROME	185F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMY MOVES	175F
A.T.F.	**225F**
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BARBARIAN 2	**185F**
BERMUDA PROJECT	**185F**
BETTER DEAD THAN AL.	**185F**
BEYOND THE ICE PALA.	**185F**
BIONIC COMMANDOS	185F
CALIFORNIA GAMES	**195F**
CHARLIE CHAPLIN	**195F**
DESOLATOR	185F
EXOLON	185F
EXPLORA	**375F**
FIRE AND FORGET	269F
FOUNDATION'S WAST	**225F**
GARRISON 2	185F
GARY LINEKER SUP SK	**185F**
G.I.G.N	185F
HERCULE	185F
INDIAN MISSION	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	185F
KILLDOZER	**185F**
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBUR.	225F
LE MANOIR FROZANTA	**285F**
LES TUNIQUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	**195F**
MICKEY MOUSE	185F
NECRON	185F
PANDORA	185F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
POLICE QUEST	185F
QIN	235F
QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SCRABBLE	225F
SCRULL	225F
SHACKLED	**185F**
SINBAD	185F
SIDEWINDER	**125F**
SPACE HARRIER	225F
STAFF LE MARGOULIN	**185F**
STARSHIP	145F
STORMTROOPER	225F
STREETSFIGHTER	**195F**
SUPER ICE SOCCER	**185F**
TERRAQUEST	145F
TARGET RENEGADE	**185F**
THE EMPIRE STRIKE B.	**185F**
THE ENFORCER	145F
THE GAMES WINT.EDIT.	**195F**
THE GREAT GIANA SIS.	**195F**
THE LAST NINJA 2	**185F**
THEXDER	**245F**
THE THREE STOOGES	295F
THUNDERCATS	**185F**

VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIRUS	**195F**
20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WAR GAME CONST SET	245F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
BAD CAT	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARBARIAN (PALACE)	95F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BMX SIMULATOR	145F
BOULDERDASH2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BUGGY BOY	185F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEFLEKTOR	185F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRIX 500 CC	195F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
KARATE KID 2	155F
KNIGHTMARE	185F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVER	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
L'OEIL DE SET	245F
LEATHERNECK	225F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MISSION RAFALE	225F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
PHANTAISIE 3	245F
PLATOON	185F
POWER PLAY	185F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RETURN TO GENESIS	185F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
SLAP FLIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SPACE RACER	185F
SPIDERTRONIC	215F
SPITFIRE 40	185F
ST WARS	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

EN JUILLET ET EN AOUT !
FRAIS DE PORT GRATUITS !
(pour toute commande comportant au moins 2 jeux)

SUPERSKI	220F
STARQUAKE	185F
STAR TRECK	175F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
THE FLINSTONES	185F
THE HUNT FOR RED OCT.	225F
THE PAWN	225F
TRANTOR	175F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT	195F
TURLOGH LE RODEUR	225F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VERSAILLES STORY	245F
WARLOGH'S WEST	215F
VIXEN	225F
WESTERN GAMES	185F
WIZARDS CROWN	245F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC compatibles

PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL.	**275F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N10	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

ARKANOID 2	185F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
BALANCE OF POWER	175F
BARBARIAN	**185F**
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	**225F**
CHARLIE CHAPLIN	225F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIG SIM	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CORRUPTION	**225F**
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DREAM WARRIOR	185F
ELITE	225F

F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FRIGHTMARE	185F
GABRIELLE	225F
G.I.G.N.	285F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDIAN MISSION	185F
INDOOR SPORTS	225F
INDY 500	149F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWOR	**185F**
LE JEU DU ROY	245F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MEURTRES EN SERIE	275F
OFF SHORE WARRIOR	245F
PHM PEGASUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKY FOX 2	225F
SPACE RACER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR SOCCER	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	**185F**
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZOMBI	215F
ZYNAPS	185F

AMIGA

ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	225F
A.T.F.	**225F**
BAD CAT	225F
BARDE'S TALE 2	249F
BARBARIAN 2	**195F**
BETTER DEAD THAN AL.	**185F**
BIONIC COMMANDOS	185F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
CALIFORNIA GAMES	**225F**
CARRIER COMMAND	**245F**
COMBAT SCHOOL	**195F**
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	**195F**
ECO	**195F**
EXPLORA	**375F**
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
G.I.G.N.	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
INDY 500	149F
INTERCEPTOR	249F
JET	**395F**
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
MACH3	220F
MANOIR DE MORTEVIL.	**245F**
MANHATTAN DEALER	260F
OBLITERATOR	**195F**
PANDORA	**195F**
PLATOON	225F
RETURN TO ATLANTIS	199F
RETURN TO GENESIS	199F
RIMRUNNER	**195F**
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROLLING THUNDER	225F
SIDEWINDER	**145F**
SILENT SERVICE	375F
SKYFOX 2	199F
SPACE RACER	185F
STREETSFIGHTER	**195F**
STREETSPORT BASKET	**195F**
SUBBATTLE SIM.	**195F**
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE GREAT GIANA S.	**195F**
THE GAMES WINTER.	**195F**
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	**195F**
UMS	245F
VAMPIRE EMPIRE	195F
VERMINATOR	**195F**
VIRUS	**195F**
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous telephoner pour connaitre la disponibilite exacte. Envoi le jour meme de la reception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration __/__ *Signature* ________

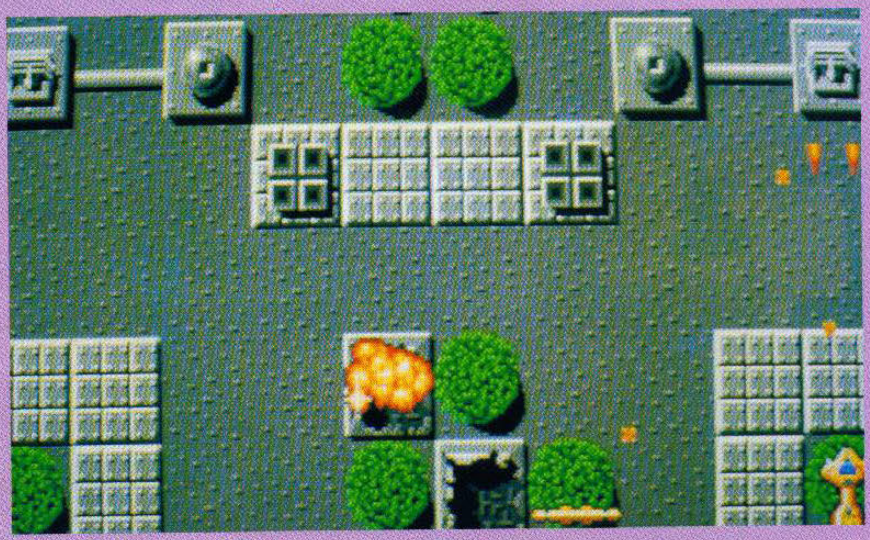
Reglement : je joins ☐ *un cheque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je prefere payer au facteur a reception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI ST - AMIGA

FONDATION WASTE

L'arcade

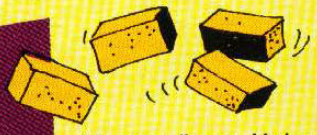
L'arcade c'est dans 80% des cas, un jeu de tir à scrolling vertical. Exocet l'a bien compris qui s'est délibérément placé en plein consensus. Tant qu'à refaire ce que de nombreux autres ont déjà réalisé, il faut essayer d'améliorer, d'en donner plus.
En un mot de surpasser ce qui existe. Là, force est de constater que le pari a



presque été tenu. Des décors colorés et détaillés, de très nombreux type d'engins ennemis (tanks, chasseurs, canons, bâteaux, trains), un vaisseau de combat extensible à l'aide de nombreuses options (laser, bouclier, canon, missiles autoguidés, nacelle auxiliaire) vous entraînent dans une

BOLO

Casse-briques monochrome



Au début, il y eut le break Out. Après avoir fait la joie de nombreux amateurs de jeux d'arcade, il tomba peu à peu dans l'oubli. Les micro-ordinateurs naquirent et le Break Out micro fut... Puis, quelques années plus tard, vinrent les rusés japonais responsables d'un casse-briques grand sport : Arkanoïd. Enfin après une ribambelle de clônes, les allemands nous donnèrent Bolo sur ST.
Les innovations apportées par Bolo sont suffisamment intéressantes pour redonner un coup de neuf à la formule du brise-cailloux. Tout d'abord, la raquette n'est plus rivée au bas de l'écran, elle se déplace dans les deux dimensions au gré de votre souris. Autre différence radicale, la vitesse de la balle et sa direction dépendent du sens et de la force du coup de raquette. Les amortis ou accélérations quasi-instantanés sont donc possibles à la demande. Et c'est tout ? Non, non... Il y a aussi des briques, car, voyez-vous, le but du jeu est toujours de détruire un maximum de briques.
Mais quelle sorte de briques avons-nous là ? Plus d'une cinquantaine de types différents, incroyable ! Il y a les briques qui cachent une étincelle mortelle, celles qui modifient la gravité ou attirent/repoussent la balle, celles qui changent les réactions de votre

pure et dure

action frénétique. Enfin - et c'est certainement le plus étonnant - des vaisseaux géants ennemis d'une taille impressionnante (tanks, croiseurs spatiaux) vous attendent à chaque fin de tableau. Dommage que les déplacements des divers vaisseaux soient si saccadés ! Malgré cela, un excellent jeu d'arcade.
(Disquette Exocet Software pour ST).

P.T.

raquette, celles indestructibles ou destructibles en un certain nombre de coups, celles qui explosent en projetant des fragments, qui changent la taille de la balle, qui passent au niveau suivant, etc. La palette des situations rencontrées est très large et les problèmes à résoudre sont donc extrêmement variés. Par exemple, lorque la balle est soumise à la gravité, c'est comme si vous essayiez de casser un mur de briques au plafond. Voilà, vous avez droit à 100 niveaux de cet enfer. Grâce à l'option entrainement (il faut dépasser 20 000 points) vous pourrez démarrer sur n'importe quel tableau (attention délicate).
La partie sonore est correcte, tant la musique de présentation que les bruitages (c'était facile, merci ST replay). Ce jeu d'arcade est l'un des rares à fonctionner en monochrome et en plus, il est beau en noir et blanc. Rassurez-vous, il est également utilisable en couleur. Le jeu a été écrit en Modula II (et non en C comme le prétendent certains !), l'assembleur serait-il en voie d'être détrôné pour les jeux d'arcade ? Pas de problème, il s'agit vraiment de l'un des meilleurs casse-briques disponibles sur ST. Indispensable.
(Disquette Applications System pour ST, couleur ou monochrome).

P.T.

SANTA PARAVIA & FIUMACCIO

Aventures économiques

Les dinosaures logiciels ne meurent jamais. Ils rentrent en léthargie jusqu'à ce que des petits fûtés décident de les ressusciter pour les mettre au goût du jour. C'est exactement le cas de Santa Paravia & Fiumaccio. Sous ce nom intriguant se cache en fait un "kingdom" ou jeu du royaume. Ce programme à derrière lui une longue carrière, il existait déjà sur TRS80 modèle I ! Dans cette simulation moyennâgeuse, vous devrez gérer un royaume et prendre des décisions assurant prospérité et richesse au pays. Pour se faire, tous les ans vous décidez du grain à acheter ou vendre, de la nourriture à allouer à vos serfs, des dépenses à effectuer (achat de moulins, soldats...). Autres moyens de gagner de l'argent, les impôts et taxes sur le commerce. Les résultats de vos décisions ainsi que les aléas du moment (invasions de rats, mauvaise récolte) influent directement sur vos finances. L'adaptation sur ST n'innove

pas vraiment par rapport au jeu classique. Les graphismes sont moyens. Un produit très médiocre.
(Disquette Starsoft pour ST).

P.T.

STAFF X29

Au secours !

Un petit tour à bord du "Stealth Fighter", ça vous tente ? Bon, et bien en tout cas évitez celui d'Ere Informatique. Dans ce jeu d'arcade à scrolling vertical (encore un) vous pilotez un chasseur à réaction ultra-perfectionné. Après décollage à partir d'un gros sous-marin nucléaire, il faut vous introduire clandestinement en Russie. Mais gare, d'innombrables tanks, casemates, bateaux de guerre, chasseurs et obstacles divers sont là pour mettre de l'ambiance. La souris sert à déplacer le viseur et le joystick gère les mouvements de l'avion ainsi que le tir mitrailleuses et missiles. Quatre options permettent de varier les décors : nuit, jour, neige, scanner. Il y a beaucoup de monde à l'écran, dommage que le scrolling soit mauvais, les sprites minuscules et les graphismes assez médiocres.
(Deux disquettes Ere pour ST).

P.T.

STAR TRASH

Scrolling teuton

Nos amis allemands sont souvent originaux, la preuve : Startrash. Dans ce jeu, le but est de monter des escaliers, franchir divers obstacles d'un décor en perspective, de manière à arriver au sommet d'une tour baroque. Vous contrôlez à la souris une petite balle verte et bondissante, dans des décors loufoques à mi-chemin entre Marble Madness et Eischer. Il faut vraiment se donner du mal pour ne pas tomber des nombreux escaliers, passages étroits, tours et autres problèmes liés au relief. Pour corser le tout, de gentils petits monstres viennent vous embêter. Malgré vos vies, la tâche est ardue car les araignées, poissons rouges, aspirateurs, hypocampes et autres rouleaux compresseurs n'aiment pas les balles. Graphismes et animation sont bons (il faut voir les effets de déformation de l'image, genre cylindre horizontal !), et le scrolling vertical est stupéfiant, je n'en dis pas plus, à vous de le découvrir. Un logiciel sympa et marrant. **(Disquette Tommy Software pour ST).**

P.T.

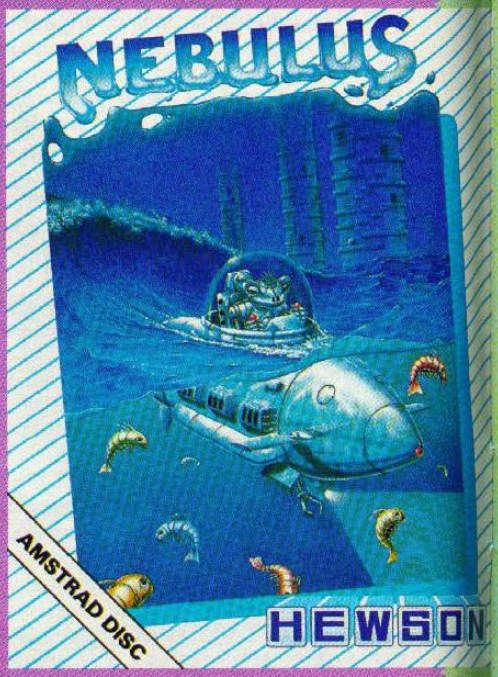
NEBULUS

Trois petites tours et puis s'en va

Grr... Une tour très haute plantée au beau milieu d'un lac empoisonné ! Nebulus, le héros rond et vert, arrive dans son spacionef et débarque sur la première plate-forme. Un ou deux pas, et il pénètre dans la tour... pour en ressortir sur une autre plate-forme, plus élevée ! Là, il y a un œil qui rebondit. Indestructible. Il doit se glisser dessous au bon moment. Puis sauter sur un petit ascenseur. Autre plate-forme. Un muret à détruire en tirant, une boule rouge exaspérante à dégommer. On continue. Un escalier glissant maintenant, qui vous repousse en arrière. Tant pis, on fonce, on évite un nouvel œil, des bouts de plate-forme s'effondrent, on tombe sur un ascenseur, on remonte, une boule noire à l'arrivée, et c'est la chute finale !..

Sans délibérations, on pourrait discerner à Nébulus l'oscar du logiciel le plus énervant de l'année ! Chaque tour est un véritable enfer, et il faut beaucoup, beaucoup de patience... En tout cas, bravo pour le graphisme, la tour en pivotant vous donnerait presque le vertige ! Je vous laisse, il faut que j'en refasse une autre partie. L'accoutumance, déjà ? **(Cassette Hewson pour Amstrad CPC).**

J.M.M.



SAMOURAÏ WARRIOR

Somnifère ou logiciel ?

Encore un jeu de karaté sur ce bon vieux C64. C'est d'un rétro...Vous êtes l'honorable samouraï G. Touraté et partez en ballade. En fait, c'est pas vraiment du karaté, c'est du combat avec des sabres, mais bon, n'ergotons pas, c'est un détail. Il y a un but dans le jeu : vous devez sauver Lord Noriyuki pris entre les griffes de l'infame Lord Hikiji. Je ferais quand même remarquer qu'il n'y a pas de lord au Japon (c'est un titre anglais), mais bon, le jeu est anglais, alors, ne chipotons pas trop. Non, ce qui m'embête franchement plus c'est quand je m'endors en testant un logiciel. Après tout, un jeu, c'est fait pour s'amuser, non ? Là, c'est monotone, soporifique, déjà vu 1293 fois (ou 1386, je ne suis pas sûr). L'animation n'est pas trop mauvaise, elle est seulement moyenne, mais les graphismes sont eux très...nuls. Voilà, j'ai cherché un autre mot, j'ai pas trouvé, excusez-moi, je suis un peu fatigué ces jours-ci (vivement les vacances). Bref. Le jeu n'est pas franchement catastrophique, il est tout simplement complètement inintéressant, déjà vu, somnifère. Bon, j'insiste pas, vous devez avoir compris, pas vrai...

(Cassette Firebird pour C64).

O.F.

PIXEL 3

Au point par point

Les logiciels graphiques sont bizarrement rares sur MSX2. D'autant plus étrange que le nombre de couleurs, la résolution de l'écran, les possibilités d'animation laissent entrevoir de fabuleuses réalisations !

Pixel 3 s'attaque résolument à toutes les performances graphiques dont vous avez pu rêver. Un premier sous-programme permet, banalement, de dessiner et de peindre, et ce à l'aide du clavier, d'un joystick, ou d'une souris. Les déplacements sont fins, les manipulations assez faciles. Et votre talent ne risque pas d'être limité par d'affreuses considérations techniques : 16 couleurs simultanées pour une résolution de 512 sur 212 points, voilà une palette et une toile que Picasso lui-même vous aurait enviées ! Un menu d'icônes facilite les choses : traits libres, fonctions géométriques, remplissages, effacements, déplacements, réglage des couleurs de base, etc.

Le second sous-programme permet de créer des sprites, c'est-à-dire des objets réduits qui pourront facilement être déplacés : monstre, vaisseau spacial, héros... L'écran affiche une grille

de 16 points sur 16, dont vous définissez la couleur de chaque point. Vous pouvez dessiner ainsi un guerrier, par exemple.

Avec le troisième sous-programme, vous allez pouvoir redessiner ce guerrier, en modifiant la position d'un de ses bras. Puis d'une de ses jambes. Et enfin encore de sa tête. Vous disposerez ainsi d'une "série de sprites". En les faisant se succéder rapidement à l'affichage, le programme créera l'illusion du mouvement, de la course par exemple. C'est le procédé d'animation de tous les personnages des meilleurs jeux. Il vous restera à sauvegarder cette série de sprites ; vous pourrez la réutiliser dans tous programme basic ou langage-machine pour retrouver votre guerrier-qui-court.

Pixel 3 permet donc de créer des décors immobiles (décors, fonds d'écran), des objets, et des objets animés. L'ensemble de ses trois sous-programmes résoud à peu près tous les problèmes graphiques qui peuvent se poser. En 16 couleurs que vous pouvez mélanger, modifier, nuancer : une merveille !

(Disquette T&ESOFT pour MSX2).

J.M.M.

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

Jules Verne revisité

Cela fait 100 ans que Jules Verne est mort : du coup, les droits d'adaptation de ses œuvres sont dans le domaine public. En clair, ça veut dire qui les éditeurs n'ont pas un rond à payer aux héritiers du célèbre écrivain. Alors, Chip nous propose un excellent *Voyage au centre de la Terre*, Colktel Vision un *20000 lieux sous les mers* qui s'annonce très beau (et surtout un *Michel Strogoff* qui devrait être génial). Et Rainbow Arts arrive tout droit des USA avec une "adaptation" du *Tour du monde en 80 jours*.

Et c'est nul. Et oui, que voulez-vous, j'aurais bien voulu éviter de la dire, mais

VERSAILLES STORY

Si Versailles m'était conté

Tiens, un jeu d'aventure signé FIL. Ça faisait bien longtemps qu'ils ne s'étaient exposés à notre vindicte vengeresse... De quoi ça parle, ce jeu ? Voyons ce que dit la notice, je cite : "Parmi les millions de visiteurs qui, chaque année, contemplent avec ravissement le château de Versailles, qui n'a pas un jour pensé : "Que j'aurais voulu, ne serait-ce qu'une heure, vivre comme courtisan près du Roi Soleil !". Je m'en voudrais de décevoir l'auteur de ce texte aguichant, mais moi, jamais. Je ne sais pas, je dois être un cas, mais je suis aller plusieurs fois à Versailles et je dois dire qu'une pareille idée ne m'est strictement jamais passée par le ciboulot. Enfin bon, c'est pas vraiment mon truc, quoi. Bref, parlons plutôt du logiciel, ça vaudra mieux.

Versailles Story est un mélange de jeu d'aventure et d'éducatif. Vous jouez le rôle d'un minable roturier qui rêve jour et nuit d'être présenté au Roi Soleil. La scène se passe dans les magnifiques jardins du Château de Versailles. Mais ne croyez pas qu'il suffit de se ballader dans les allées pour rencontrer Loulou. Oui, je sais, je l'appelle Loulou, c'est un peu familier, mais je le connais bien. Ce qu'il faut faire, en se promenant, c'est essayer de devenir gentilhomme, en achetant une perruque, une lettre de charge... Pour cela, il faut de l'argent que l'on peut obtenir en jouant à des sortes de quizz historiques.

En tout cas, il faut dire un grand bravo à FIL pour la présentation du logiciel : ils ont organisé un vrai rally, "grandeur nature", dans les jardins du château pour la presse micro. Une bonne idée, qui nous a permi de se croire, l'espace d'un après-midi, au cœur même du jeu.

Les décors du jeu, qui représentent les jardins, sont tirés d'images digitalisées généralement

c'est une véritable catastrophe, indigne de l'Amiga.
Le graphisme ne serait pas trop mauvais si le jeu tournait sur un 8 bits, mais pour un Amiga, c'est franchement très léger. L'animation est moyenne, sans détails, et surtout le scrolling une incroyable catastrophe : franchement, j'ai rarement vu pire. Lent et saccadé, bref, une horreur.
Le jeu en lui-même ne relève pas le niveau, et en tout cas n'arrive pas à sauver le soft : vous êtes Philéas Fogg, vous courez dans la jungle et lancez des javelots sur les indigènes et les oiseaux. Niveau du jeu : Oric, peu ou prou. Intérêt : 8 ans, pas plus.
Notez quand même que le soft est sûrement riche, s'il suit vraiment le bouquin. Moi, j'ai craqué après une étape à Bombay. A déconseiller formellement aux possesseurs d'Amiga : il est possible de faire tellement mieux ! (cf Docteur Amiga). Le jeu arrive aussi sur ST ces jours-ci, et je crains le pire...
(Disquette Go pour Amiga).

O.F.

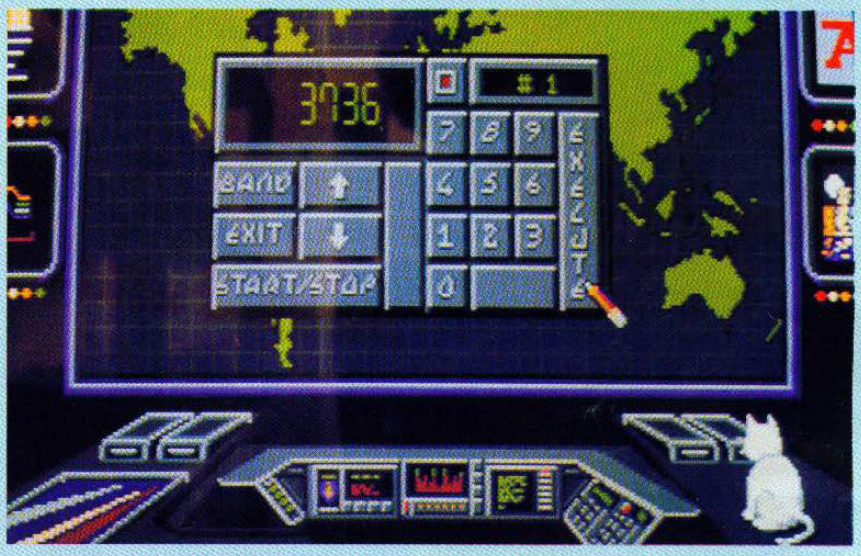
de bonne qualité, en tout cas pour la version ST (une adaptation est prévue sur PC). Mais le jeu en lui même est un peu décevant. Disons en tout cas que le côté aventure est peu captivant : exploration des allées, réponse à quelques questions... Le logiciel a beaucoup plus d'intérêt pour faire découvrir aux enfants le siècle de Louis XIV. Si on l'aborde dans cet état esprit, le programme devient vivant, riche et agréable à utiliser. Pour conclure en peu de mots, disons que Versailles Story est un mauvais jeu mais un très bon logiciel de découverte historique. Et après tout, ce n'est déjà pas si mal...
(Disquette FIL pour ST).

O.F.

ARMAGEDDON

Pourquoi tant de haine ?

Fini d'être les spectateurs passifs du désarmement. Avec Armageddon, vous allez faire les choses en grand puisqu'il s'agit de sauver la terre de la destruction atomique. Pour cela, vous



avez été nommé à la tête de l'Union des seize Nations Nucléarisées (UNM). Toutes ces nations sont speedées par la perspective de l'holocauste et ne reculent devant rien pour améliorer leurs chances de survie. Vous devez donc arbitrer avec finesse (si possible...) les conflits multiples qui surgissent. Les moyens à votre disposition ne sont pas plus efficaces que ceux de l'ONU : conseils, lettres d'appui ou de réprimande, envoi de "casques bleus", répartition des ressources. Des satellites espions et anti-missiles vous tiennent au courant des réelles intentions des cabochards et peuvent servir à limiter la casse.... Si vous ne donnez pas satisfaction, un vote de renvoi peut être demandé. En attendant, vivez avec l'angoisse de la musique annonciatrice de l'armageddon. Un jeu de stratégie dans le genre "Balance of Power", mais nettement plus facile (et beaucoup plus abordable), qui jouit d'une présentation agréable. Pas mal du tout.
(Disquette Martech pour ST).

J.Y.T.

LEGEND OF THE SWORD

L'ultime aventure

L'ignoble magicien Suzar a pris le pouvoir. Pour ceux qui seraient un peu surpris par cette incroyable révélation (encore un scoop de Micro News ?), je précise que je ne suis pas en train de vous donner le résultat des élections. Non, non. Bon, je reprends. Suzar vient

de prendre le pouvoir dans le pays d'Anar. Je précise qu'il ne s'agit pas d'un bled quelconque mais d'un pays imaginaire. Le pays d'Anar est habité par de fiers guerriers. Pour répondre à une question vaseuse qu'un collègue vient de me poser, je précise que non, les habitants d'Anar ne s'appellent pas les anarchistes. Par ailleurs, je précise également que j'aimerais bien ne plus être interrompu continuellement. Surtout par moi-même...

Ceci étant dit (assez longuement d'ailleurs), venons-en au jeu. Il s'agit d'un jeu d'aventure signé Rainbird. Mais attention ! Bien que signé du même éditeur, ce soft n'a rien à voir avec la glorieuse série qui va de *The Pawn* à *Jinxter* en passant par le sublime *Guild Of Thieves*. Legend of the Sword se présente comme un jeu original dans sa forme et son fond.

La base du scénario est cependant très traditionnelle. On est loin de l'humour délirant de *Guild of Thieves*. Il s'agit d'une quête mystique très classique : dans un monde médiéval, un groupe de valeureux guerriers essaie de retrouver une épée magique pour vaincre l'ignoble Suzar (dont je vous causais tout à l'heure, faut suivre un peu les mecs). Ça, d'accord, ce n'est pas très original. Ce qui l'est plus, en revanche, c'est le fait que vos valeureux aventuriers peuvent aussi bien faire appel à la force qu'à la magie. Il est possible de crier des incantations mystérieuses qui fleurent bon le jeu de rôle.

La réalisation est elle aussi classique, mais avec quand même certaines innovations. Un analyseur de syntaxe en anglais, mais assez puissant, vous permet d'entrer des ordres sophistiqués et certaines commandes sont regroupées dans des menus déroulants. L'écran du jeu est divisé en quatre parties. En bas, le texte. En haut à gauche, deux petits timbres-poste dans lequels s'affichent des gribouillis qui, d'après la notice, correspondent à des dessins. Je suis sceptique. En fait, c'est minuscule et très laid. Amoureux des beaux graphismes, passez votre chemin, y'a rien à voir ! A droite se trouve une boussole qui vous servira à vous déplacer.

Mais le plus intéressant se situe en haut à droite. Un plan en 3D du territoire vient en effet vous guider. Au fur et à mesure de vos explorations, il s'enrichit des territoires connus et vous permet alors de très bien visualiser votre chemin. C'est en fait la meilleure idée du jeu, et c'est en tout cas ce qui rend la quête passionnante. Sinon, le reste est très classique.

Une chose est sûre, Legend of the Sword ne comblera que les mordus des jeux d'aventure anglais. Sa réalisation technique est relativement moyenne, malgré certaines idées originales. Et je ne parle même pas des accès disques que fait le ST après chaque commande... Signalons enfin que le jeu est fourni avec une notice et une nouvelle, toutes deux en français. Bel effort de Rainbird en, mais intérêt et public limité.

(2 disquettes Rainbird pour ST).

O.F.

B-24

Simulateur ?

B-24 est un simulateur de combat. L'un des concepteurs est un ancien mécanicien de vol sur B-29 et un autre fut bombardier de B-24, quel programme...

Au début du jeu, plusieurs questions vous sont posées : quantité de carburant et de bombes à emporter, le type de mission que vous désirez entreprendre après que l'on vous ai indiqué quel sera le point de rencontre des différents chasseurs ainsi que l'altitude à laquelle vous devrez bombarder et d'autres renseignements tels que votre efficacité actuelle ou encore les coordonnées de votre cible (c'est si dure de lâcher des bombes ?). Ensuite apparait le tableau de bord avec les différents instruments le constituant : variomètre, cap, degré d'inclinaison, altimètre, indicateur d'assiettes... A ce moment, vous vous trouvez sur la piste prêt à décoller. Vous disposez de quatre moteurs commandés séparément (voyez le problème). Pour décoller il suffira de mettre en marche les moteurs, puis arrivé à une certaine vitesse, de tirer sur le manche, rentrer le train, prendre de l'altitude, bref, si vous arrivez à faire tout cela dans un laps de temps bien défini, vous aurez décoller. Le programme tenant compte de nombreux paramètres, vous devrez fréquemment changer quelques valeurs de départ pour mener à terme votre terrible mission.

Le simulateur est très précis quant aux différentes données de vol, et différents incidents peuvent survenir en cours de route, abimant ainsi votre joli engin. Il ne s'agit pas d'un jeu du type Flight Simulator, ce qui explique la pauvreté des graphismes. De nombreux paramètres sont à gérer, ce qui en fait un programme très complet dans le genre. Parole de bombardier.

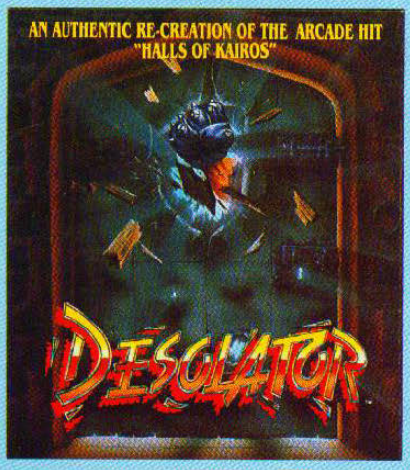
(Disquette Strategic Simulations pour PC et compatibles).

R.C.

DESOLATOR

C'est pas du tourisme

Desolator est une adaptation du jeu de café Halls of Kairos, que beaucoup d'entre vous connaissent sans doute. Bien sûr, on ne retrouve pas la richesse graphique de l'original, mais reconnaissons en tout cas que les programmeurs ne s'en sont pas trop mal tirés... Et surtout, ils n'ont abandonné aucun des multiples personnages et objets enchantés du jeu.



La mission consiste à explorer une forteresse à quatre étages, formés d'un enchevêtrement de salles. Dans chacune, des "petits hommes bleus" patrouillent, assez gentils, très faciles à neutraliser dès qu'on a le boomerang ou une des armes de tir (Mac, le héros, part avec ses poings nus). Une sorte de chou-fleur borgne vous tire dessus sans arrêt ; inutile de le détruire, il reparaît aussitôt à proximité. D'étranges symboles ornent certains murs : Mac, en les frappant, immobilisera les ennemis ou fera naître des alliés temporaires. Des cibles rouges et jaunes peuvent aussi le téléporter d'un coin à l'autre de Kairos.

Beaucoup d'objets à ramasser, de la fiole qui requinque au filtre qui permet de faire des roulés-boulés. Et des monstres redoutables à vaincre entre chaque niveau de la forteresse. Du bon

boulot, sans génie, mais Desolator se joue avec plaisir. La provision d'énergie de 3000 et les 5 vies permettent des parties au long cours, même pour les plus débiles d'entre nous. C'est gentil.

(Disquette/cassette US Gold pour Amstrad CPC).

J.M.M.

INFOGRAMES RECRUTE...

DÉVELOPPEURS / ARTISTES

Nos atouts : Leadership européen d'INFOGRAMES dans la micro-édition de logiciels ludiques et présence croissante sur tous les média interactifs. Groupe numéro 1 sur le marché français avec un C.A. de 100 MF et un effectif de 100 personnes.

Le défi : participer à l'expansion de la plus grosse structure de développement européenne et aller jusqu'au bout de vos idées avec l'appui d'une équipe de créatifs, graphistes musiciens dynamiques, motivés et professionnels.

Vos atouts : la connaissance de l'assembleur, du langage C, de la programmation sur 68 000 et 8086 et tant mieux si vous avez déjà une expérience en micro informatique familiale.

Postes basés à Lyon, Châlon-sur-Saône, Grenoble, Paris, Londres (G.B.).

Adresser CV + photo + lettre manuscrite à INFOGRAMES à l'attention de M.C. BAROU, 84, rue du 1er Mars 1943, 69628 Villeurbanne Cedex

GAUNTLET II

Nouveau donjon

Hé, hé ! Enfin l'adaptation de la suite du jeu d'arcade d'enfer qui a fait un tabac monstrueux dans toutes les salles de jeu de la planète. Gauntlet 1er était tout à fait convainquant lors de son pasage sur ST, mais bon... (grosse déception des accros), il était impossible de jouer à 4 simultanément... Comment impossible ? Mais si c'est possible, avec l'interface adéquate (bientôt disponible) et la version 2 du-dit logiciel ludique. Il devient tout à fait envisageable voire même raisonnable de jouer avec Papy et Mamy ou avec le concierge et le facteur.

Pas la peine de s'étendre sur le mécanisme du jeu car tout le Monde connait Gauntlet, n'est-ce pas ? Comment,

pas vous ? C'est incroyable... il faut veiller à tout ici, même à la culture micro-informatique des lecteurs... Gauntlet (et donc Gauntlet 2) ressemble à un labyrinthe vu de dessus, peuplé de toutes sortes de monstres, pièges et objets. Perdus dans ce dédale, les héros : Thor le guerrier, Questor l'elfe, Thyra la walkyrie, Merlin l'enchanteur doivent trouver la sortie qui, surprise, débouche sur l'un des 100 niveaux suivants. Les 4 personnages sont caractérisés par des facteurs variables : l'armure, la force magique, la puissance de tir (lancer de haches, tir à l'arc), le combat corps à corps, les points de vie. Le guerrier, par exemple, a une bonne armure, une grande efficacité au corps à corps mais très peu de force magique. Le but final est de survivre le plus longtemps possible en combinant judicieusement force, ruse et magie.

Sons et vois digitalisés viennent directement de la vraie machine d'arcade. Les graphismes, hélas, ont rétrécit par rapport au précédent volet, mais ils restent acceptables. La vitesse de

l'animation et du scrolling est bien meilleure. Les nouveaux objets comprennent des amulettes magiques conférant des pouvoirs supplémentaires (invisibilité, répulsion des Monstres, téléporteur, rebonds des tirs,...), des coffres à clef, diverses potions. Les labyrinthes sont aussi améliorés grâce à l'apparition d'obstacles mobiles, de dalles électrifiées ou assommantes, de fausses sorties, de murs mobiles en plus de la panoplie déjà présente dans la première version. Notons aussi l'apparition de tableaux bonus. Au chapitre nouveaux monstres, en plus des vilains du précédent volume (démons, fantômes, grogneurs, lanceurs, sorciers, morts) nous trouvons : les super-sorciers qui se volatilisent aussitôt après quelques tirs vicieux, les flaques d'acide verdâtres très désagréables au contact, le voleur qui subtilise un objet au plus riche des joueurs et s'enfuit rapidement, le "IT" qui rend le joueur touché irrésistible et attire tous les monstres à la ronde, le "THAT" qui poursuit les aventuriers partout et retire un pouvoir ou une potion, le "Mugger" qui lui vole des points de vie et enfin l'inévitable dragon cracheur de feu vulnérable exclusivement à la tête.

Gauntlet 1 était bon, ce second volet est nettement supérieur (sauf pour le graphisme). Les qualités du jeu original ont su être captées avec succès dans cette adaptation. La vitesse et les scrollings sont en net progrès et ne ralentissent pas lorsque l'écran est envahit par des hordes de monstres. Un jeu superbe, spécialement à 3 ou 4 joueurs.

(2 disquettes US GOLD pour Atari ST).

P.T.

LEATHERNECK

Marche ou crève !

Leatherneck, de Microdeal, est l'un des programmes que les possesseurs de ST attendaient depuis des mois. Remake du célèbre Commando, dont il reprend le principe, Leatherneck est en effet le premier jeu de ce style à être spécifiquement développé sur 16 bits et donc à en tirer pleinement partie.

Le principe rappelle effectivement beaucoup Commando : vous dirigez votre guerrier dans un paysage hostile et devez affronter un paquet d'ennemis qui courent dans tous les sens, sans compter un maximum de canons.

Grande nouveauté, on peut jouer seul, à deux (d'accord, d'accord, ça c'est classique), mais aussi à quatre ! Eh oui, grâce une fameuse extension qui est en train de devenir un standard (en plus, elle ne vaut que 60 F et sera importée d'ici quelques semaines), on peut s'éclater à quatre sur un joystick. A noter que cette interface fonctionne aussi sur Gauntlet 2 et devrait être adaptée à Hot Ball, de Satory, le jour où il sortira enfin.

Leatherneck est très bien fait, avec notamment une superbe gestion des sprites : les écrans sont surpeuplés de bonhommes, de canons, de mitraille... Bref, c'est vraiment l'enfer. Je ne ferais qu'un seul reproche au jeu, il est trop difficile. Tout seul, même en usant avec dextérité de la mitraillette et des grenades, je ne vois pas comment on peut

s'en sortir. A deux, c'est à peine plus évident. Et même à quatre, vous n'êtes pas près d'en voir le bout... Leatherneck plaira à tous les Rambos en herbe, mais la qualité de la réalisation pourra même séduire les pacificistes. Un grand jeu.

(Disquette Microdeal pour ST).

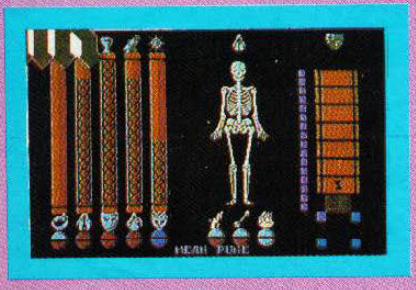
O.F.

GOTHIK

Histoire d'os...

Le squelette de votre maître en pièces détachées, ses os sacrés répandus aux quatre coins de la campagne : affreux ! Allez hop : une épée neuve, une tunique propre, un casse-croûte dragon-cornichon et un tonneau de bière de serpent, vous partez reconstituer le bonhomme malgré les attaques des sbires du méchant seigneur !

Dans le genre arcade-aventure, on fait



difficilement mieux : des régions variées, des ennemis dans tous les coins, des forêts, des villages, des labyrinthes, une foule de rencontres horribles ou merveilleuses, et un catalogue d'objets magiques à faire bleuir de jalousie Merlin l'Enchanteur : plus de 30 armes, fioles, potions, anneaux sacrés, etc, etc !

Vraiment, les programmeurs de Gothik ont fait leur maximum et ont bourré jusqu'à l'explosion la mémoire de l'Amstrad... Et vous pouvez choisir votre personnage de départ : Olga, spécialisée dans la magie (ah, les femmes...) ou Olaf, le combattant musclé (ah, les hommes...).

Un soft excellent, graphisme, musique et tout. Un seul regret, et de taille : pas moyen de sauver une partie en cours... Le temps que vous ayez reconstitué les os de votre pauvre maître, sans jamais éteindre l'ordinateur, nous vous conseillons de prendre tout de suite une semaine de congé. Sans oublier de décrocher le téléphone.

(Cassette/disquette Firebird pour Amstrad CPC).

J.M.M.

LE GFA BASIC 3.0

Le GFA-BASIC 3.0 est annoncé pour le ST et pour l'Amiga. Nous avons testé la pré-version sur ST (la version Amiga devant être, en plus, multi-tâches). Les deux versions seront disponibles... bientôt, mais cela fait longtemps qu'on le dit !

L'ÉDITEUR

Bien qu'en apparence il soit le même que la version 2, celui-ci est plus rapide et surtout plus fonctionnel. Première grande idée : le folding. Chaque procédure peut être refermée en appuyant sur la touche help ou ouvert de la même façon. Il faut penser que votre source est comme une disquette avec un fichier principal et des sous-directory. Pour analyser un sous-programme, il suffit d'ouvrir votre sous-routine. L'avantage de cette fonction est que la plupart des programmes GFA sont visualisés sur 3 pages écran maximum. L'éditeur peut se gérer à la souris ou au clavier. Par exemple, la fonction GOTO LINE peut se faire en cliquant sur sa case, ou en tapant Control G. Il parait que la version Amiga aura sa barre de menu en bas de l'écran, ce qui serait une grande différence visuelle par rapport à la version ST. Mais le plus intéressant c'est évidemment les nouvelles commandes de ce GFA. Comme toutes les fonctions ont été accélérées ou améliorées, il me semble plus utile d'aborder les véritables nouveautés. Cet article se présente plus comme un catalogue de faits nouveaux car, autrement, l'article ferait 400 pages ! Nous réaliserons un comparatif de ce Basic sous ST et sous Amiga, affaire à suivre donc.

LES VARIABLES ET LA MÉMOIRE

Elles sont aux nombres de six (entre parenthèse, le nombre d'octets pris par la variable et sa notation) : booléen (1,!), octet (1,!), mot (2,&), entier (4,%), flottant (8,#), alphanumérique (1-32767,$). Les commandes CINT() et CFLOAT() permettent de modifier le type d'une variable. BYTE renvoie l'octet faible d'un mot long. CARD le mot faible signé d'un mot long, INT le mot faible non signé d'un mot long, et LONG correspond à LPEEK soit un mot long. Pour écrire la fonction Varptr, vous avez le choix entre Varptr(), V:, *. Il conviendra de prendre V: afin d'avoir des sources plus lisibles. Pour les tableaux : il est possible d'accéder aux calculs matriciels, de réaliser des tris suivant deux méthodes (avec possibilité de trier plusieurs tableaux en même temps) : le QSORT si vous avez peu de variables, et SSORT si vous en avez beaucoup (encore que cela peut se discuter suivant les cas). Au fait, la commande LE est toujours là, et VOID peut s'écrire avec un tilde ~. Pour mémoire, Malloc, Mshrink, Mfree sont enfin disponibles sans passer par GEMDOS(), et je vous conseille vraiment de les utiliser sinon vous n'avez pas encore compris comment fonctionne le ST (c'est grave Professeur ST ? Que non, un peu de Gauntlet 2 vous remettra d'aplomb). Il est possible de reprendre la mémoire qu'on avait désallouée en tapant RESERVE tout simplement.

ARITHMÉTIQUE SUR LES ENTIERS

Au lieu d'écrire x%=INT(3*2+5/2) i faudra, pour aller plus vite, écrire x%=ADD(MUL(3,2),DIV(5,2)) ce qui simplifie beaucoup l'écriture, n'est-ce pas ? Enfin, la révolution a lieu : il est possible de manipuler les bits comme on veut. Evidemment, il faut connaître le 68000 ou ça ne vous servira pas tellement. Allez, je cite BCLR, BSET, STST, BCHG (oui, c'est du GFA !), SHL, ROL, XOR, SWAP, et le plus simple AND.

CLAVIER

KEYPAD renvoit l'état des touches Shift, Control, et Alternate. KEYTEST correspond à INKEY$ mais renvoit le code ASCII, et KEYGET remplace INP(2) et correspond à la fonction GET des autres Basic. KEYPRESS simule l'appui sur une touche, c'est très agréable pour faire une démo de son logiciel. KEYDEF pour définir les touche de fonctions qui restent disponibles sous l'éditeur si vous appuyez sur la touche Alternate. SETMOUSE vous servira à placer la souris là où vous le désirez (j'imagine déjà quelques gags, mais c'est aussi très bien pour faire une démo ou pour un mode Help, c'est à vous de voir). Les fonctions pour gérer les joysticks sont présentes et très faciles à utiliser.

LES FICHIERS

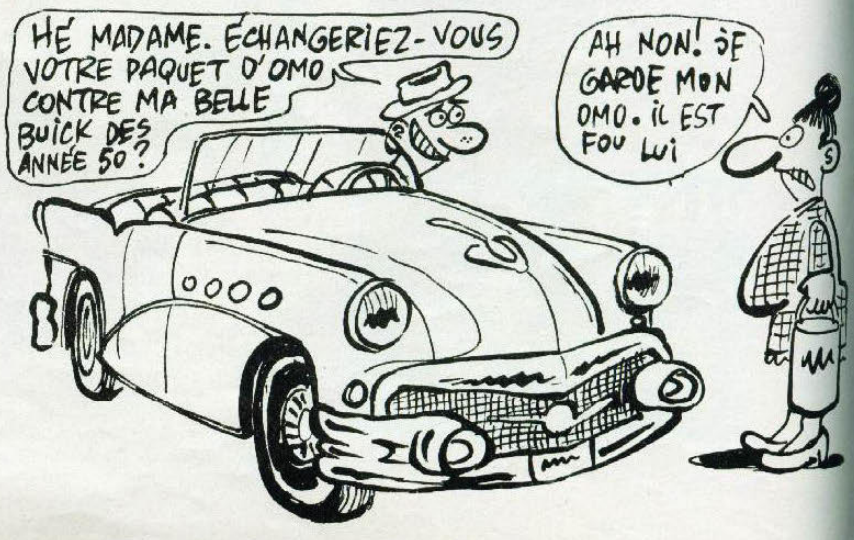
Je passe par dessus ces commandes car je n'ai pas la même conception des fichiers indexés que Franck Owtroski, et je ne tiens pas à me fâcher, sinon j'appelle Docteur Amiga.

LES PROS, C'EST DUR !

Là se trouve la plus grande innovation : la commande ELSEIF évite les incroyables indentations qui existaient avec la version 2 et gagne deux lignes en évitant le ELSE...ENDIF, ouf ! Mais c'est pas tout, la commande CASE est là (pour la gestion des choix des utilisateurs, ça aide). Autre (r)évolution, avant il y avait REPEAT...UNTIL et WHILE...WEND et bien maintenant il est possible de combiner les deux afin d'avoir un test en début de procédure et un en fin de procédure à condition de se servir de DO...LOOP. C'est super compliqué et ça doit être très efficace, exemple :

```
DO UNTIL condition
DO WHILE condition
LOOP
LOOP UNTIL condition
```

Les fonctions sont maintenant sur plusieurs lignes permettant par exemple des récursivités intenses dont presque aucun programmeur ne se sert (j'ai pas raison ?). Et il est possible de retourner les variables lorsqu'on fait un



GOSUB fonction (variable), ce qui peut aussi s'écrire @fonction (variable) ou plus court fonction (variable).

GRAPHISME

Owstrosky n'a pas aimé le ST Basic, il a créé le GFA-Basic. Owstrosky n'a pas aimé le ST Logo, il l'a mis dans le GFA Basic 3. Pour faire un carré, vous pourrez écrire DRAW "fd 50 lt 45 fd 50 etc." De plus, le curseur graphique peut-être déplacé en mode absolu ou en mode relatif, ce qui sert beaucoup pour une fonction zoom. Et pour fixer l'échelle des axes, vous avez Sx et SY. Je suis content de voir que CLS efface tout simplement l'écran, si si je tiens à le dire.

LE RESTE

Les restes sont toujours pour la fin, c'est pour ça que ce sont des restes. La version 3 supporte le GEM, es LINE-A, le VDI, les ressources et leurs structures. La documentation est classée comme mon article (en fait c'est l'inverse) et contient enfin des exemples précis, plus une liste référentielle des fonctions GEMDOS, BIOS, XBIOS. Il est même donné une gestion complète du GEM et des ressources. Bon, et le compilateur ? Il sera près (c'est ma date et non celle donnée par Micro-Application) vers novembre.

En quelques mots, le GFA 3 c'est puissance, rapidité, lisibilité et efficacité. Tout est prévu pour un développement sérieux, je n'en veux pour preuve qu'en cas d'erreur le GFA revient à la ligne qui a provoqué l'erreur et affiche à la seconde ligne de l'écran son erreur. Le curseur est mieux géré puisqu'il ne revient pas sans cesse en début de ligne. Franchement, pourquoi hésitez sur son achat, surtout si vous êtes possesseur de la version 2, il ne vous en coûtera que 350 F.

(Disquette Micro Application pour ST).

Arthur Rué

INTERPRÉTEUR C V1.1

Les programmeurs ont adopté le langage C parce qu'il est portable, puissant et rapide, mais il reste d'un abord épineux et c'est un langage compilé. Il faut éditer son texte, puis le compiler, puis le linker et puis tout recommencer à la moindre erreur. Avec un langage interprété comme le Basic, on tape, on fait run... et on corrige. INTER. C possède deux objectifs, le premier est d'apporter aux débutants un apprentissage facile et le second de permettre aux habitués de tester rapidement leurs programmes avant de les compiler. Vaste programme...

Le premier objectif est atteint. INTER. C tient sur 2 disquettes de 360 ko et ne coûte que 390 F. L'environnement, sous GEM est bien pensé. Le menu comprend les commandes de l'éditeur et celles de l'interpréteur, une calculette, une table des codes ASCII et des informations diverses (tailles des programmes, fonctions...).

L'éditeur, complet et puissant, permet d'avoir 8 modules présents en mémoire simultanément. On peut définir des macro-instructions et il apporte une certaine aide syntaxique.

L'interpréteur offre le pas à pas du programme et la trace des variables. Il peut travailler avec des modules liés ou indépendants. Les nombreuses options disponibles sont sauvées sur disque et se chargent à la mise en route. Le premier contact devrait très bien se passer.

Passons à la partie technique, le langage proprement dit. La documentation — en français — est succinte : après le mode d'emploi de l'éditeur-interpréteur, on trouve une vague initiation au C et une introduction à GEM.

En ce qui concerne l'interfaçage avec GEM, l'auteur propose toute une batterie de fonctions qui allègent considérablement la programmation : la boîte à outils. Pour la norme C, on doit déplorer des carences surtout dans le secteur des variables :

— Les déclarations extern, static et register ne sont pas acceptées et le type unsigned engendre à l'exécution des erreurs non signalées.

— Les variables structurées sont réduites à la portion congrue : INTER. C n'accepte pas leur initialisation globale, il ne permet pas de définir des structures imbriquées et ne connaît pas les types union ni champs de bits.

— Seules les variables globales peuvent être initialisées lors de leur déclaration et cela à raison d'une seule par ligne.

Ces insuffisances rendent aléatoire la compatibilité entre INTER. C et un compilateur. Mais il y a pire et si l'exécution se fait à une vitesse acceptable, on remarque des phénomènes surprenant...

— Des expressions syntaxiquement exactes engendrent des erreurs.

— Il semble qu'il y ait des problèmes de priorité des opérateurs, ce qui expliquerait le besoin de parenthèses normalement inutiles.

— INTER. C m'a froidement renvoyé sous le bureau en tentant d'exécuter des programmes pourtant corrects.

— Le plus beau fleuron de la collection est un source comportant 3 fonctions main() qui ne provoque aucune récrimination de la part de l'interpréteur — seul le dernier main() est interprété.

Mort de rire, je passe à la conclusion...

INTER. C se révèle trop déficient pour être utilisé avec profit par des professionnels ou même par des gens déjà familiarisés avec ce langage. Inutilisable pour des applications sérieuses, son usage se réduit à apprendre aux débutants les principaux automatismes du C. Il y trouveront un environnement facile à maîtriser qui les aidera à passer le cap difficile des premières semaines. On regrette que tant de bonnes idées et d'efforts soient gâchés par des erreurs de détail et le manque de finition. Il serait pour le moins souhaitable qu'une nouvelle version vienne corriger ces lacunes.

(2 disquettes Loriciels pour Atari ST).

Jean-Yves Trétout

STREET GANG

Agressez l'auteur !

Street Gang est le second jeu de la société Time Warps qui a réalisé le superbe The Great Giana Sisters. C'est donc avec un heureux plaisir que nous avons pu tester cette version en Allemagne. Résultat: un jeu nul, mais nul.

C'est bien simple, c'est dix fois plus nul que Manhattan Dealers. Le but du jeu est bien connu, des agresseurs vous agressent et agressent vos yeux tellement ils sont mal dessinés, l'animation du jeu en profite pour vous agresser aussi, seule la musique tire son épingle du jeu, et encore, elle agresse quand même un peu les oreilles. Au fait, n'en profitez pas pour agresser votre joystick lorsque vous verrez votre personnage agir avec lenteur, non ce n'est vraiment pas le but du jeu ! En conclusion mais je pense que vous l'avez compris : un jeu pour les masos qui aiment se faire agresser.

(2 disquettes Time Warps pour ST).

Prof ST

THUNDERCATS

Les chats sauvages

On l'attendait beaucoup ce logiciel, autant que Buggy Boy et bien j'ai la même impression : superbes graphismes, bonnes animations, bonne musique, excellent quoi ! Inspiré du dessin animé dont on a oublié le nom en France, les Thundercats sont enfin sur ST. Vous jouez le rôle du chef qui doit délivrer les autres membres de l'équipe. Armé de votre seule épée, vous devez tuer les ennemis qui surgissent çà et là. Le jeu se déroule avec un excellent scrolling latéral et vous avez une minute en moyenne pour finir un niveau. Si votre temps tombe à zéro, les ennemis sont beaucoup plus nombreux et plus agressifs, ce qui empêche généralement de finir le niveau en cours. Les extras: certains niveaux servent de bonus si vous arrivez à délivrer un membre de l'équipe. Votre épée pourra être remplacée par un tir si vous prenez un bouclier qui traîne par terre ou dans les arbres (un peu comme les softs à Micro News) et le must : au 3ème tableau vous pourrez prendre un scooter qui accélera votre déplacement (et le scrolling, tant qu'à faire). A la minute où j'écris ces lignes, il m'est impossible de dire combien de niveaux sont inclus dans ce jeu, en tout cas Vixen à côté, c'est de la broutille. Elite fait encore très fort, bravissimo !

(Disquette Elite pour ST).

Prof ST

THE GAMES : WINTER EDITION

Le jeu de l'été

Epyx est l'éditeur spécialisé dans les "games" en tout genre. Winter Games et Summer Games entre autres. Cette fois-ci, ils font encore plus fort, avec l'adaptation officielle des J.O. de Cagliari, pas moins. A titre d'information, je vous signale que l'adaptation des J.O. de Séoul est aussi prévue pour la fin de l'année.

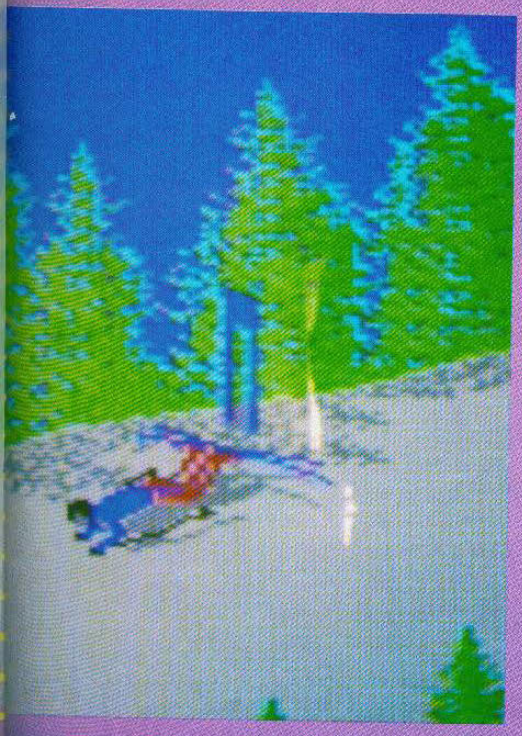
La première crainte qui nous est évidemment venue à l'esprit est d'assister à un quelconque remake de Winter Games. Il n'en n'est rien : les programmeurs d'Epyx ont réussi le tour de force de renouveler le genre et de faire encore mieux !

Tout d'abord, c'est normal, la cérémonie d'ouverture, où l'on reconnait très bien la ville de Cagliari. Le spectacle est de qualité, et ça compte aussi pour faire un bon logiciel. Comme pour tous les Epyx, il est possible de jouer à plusieurs, de sélectionner les épreuves désirées ou de s'entrainer. Au menu, six épreuves, toutes plus belles les unes que les autres.

D'abord, le bobsleigh, très différent de l'épreuve de Winter Games. On n'est plus à l'intérieur du bob mais on suit l'épreuve depuis différents angles de prise de vue. Une épreuve originale, difficile, mais prenante.

On continue avec mon épreuve préférée, le saut à ski. On se croirait à Cagliari tellement le tremplin est ressemblant. Il faut d'abord guider le skieur sur le tremplin avant de le diriger en vol plané. Ce n'est pas trop dur à faire, mais il faut vraiment s'accrocher pour réussir une bonne performance. A jouer à plusieurs, le combat est acharné.

Allez, passons au patinage artistique, de loin l'épreuve la plus sophistiquée, puisqu'il est possible de choisir entre différentes musiques : valse, rock, jazz, etc. Superbe. L'animation de la danseuse est vraiment étonnante. L'épreuve est par contre très, très difficile. Il faut en tout cas beaucoup d'entrainement et pas mal d'échecs avant de réussir à faire un truc à peu près potable.



Puisqu'on a les patins, gardons-les et passons sur la piste de vitesse. Il est bien sûr possible de choisir la distance et vous avez intérêt à y aller progressivement car la manipulation du sprinteur (surtout dans les virages) demande pas mal de pratique. Par contre, j'insiste, c'est la plus belle animation que j'ai jamais vue sur un C64. Les mouvements sont réalistes comme jamais. Dommage que les décors soient quelconques.

Passons à ma deuxième épreuve préférée, la descente. C'est somptueux. Vous fixez d'abord cinq caméras où vous le désirez sur la piste. Quand vous passerez à côté, vous verrez alors le skieur de côté et pourrez plus facilement modifier sa vitesse. Sinon, vous voyez la scène comme un skieur la verrait : un grand vide sous vos pieds et les pointes des skis en avant. Il faut alors vous diriger, de manière à bien passer entre les portes. Attention, ne soyez pas trop ambitieux, ne partez pas trop vite, sinon c'est la chute assurée. Une épreuve de grande classe, passionnante à jouer.

On en arrive ensuite au slalom parallèle, où deux coureurs s'affrontent simultanément. La principale difficulté vient ici du timing très précis qu'il faut acquérir avec la pratique. Il est très difficile de faire de bons temps, surtout devant l'ordinateur. Mais là encore, c'est une épreuve géniale si on la joue à deux, et la lutte devient vite torride. Pas trop torride quand même, où la neige va fondre...

La seule déception du soft, c'est le ski de fond, moyen et aux graphismes assez médiocres. Mais bon, tout le reste est de qualité, donc ça va, on n'hurlera pas trop.

The Games : Winter Edition est incontestablement le jeu de l'été. Si on y joue seul, on essaiera, des nuits entières, d'améliorer ses records (sauvés sur disque). Mais je vous conseille plutôt d'organiser des compétitions. Seul risque : la journée (et la nuit) risquent de passer très, très vite... Les possesseurs de C64 ont bien de la chance : le jeu est déjà dispo. Pour les versions ST et CPC (entre autres...) il faudra avoir le courage de patienter jusqu'en septembre...

(2 disquettes Epyx pour C64).

O.F.

STELLAR CRUSADE

Wargame, morne Wargame !

Encore un wargame de SSI ! En anglais, pour le moment, mais je signale aux amoureux du genre que Ubi Soft francise tous les softs de SSI. Ainsi, Colonial Conquest est enfin dispo en français, une bonne nouvelle. Et l'échange avec la version anglaise est gratuite... Bon plan. Cette fois-ci, ils ont assuré sérieux chez Ubi, ça fait vraiment plaisir. Si tous les éditeurs faisaient pareil...

Hum. Vous avez peut-être remarqué que je parle de tout sauf du jeu, dans ce test, ce qui est quand même paradoxal. C'est que je ne sais pas trop quoi en penser. C'est un wargame spatial, qui tourne sous GEM, et il n'est pas très beau. Il a l'air très riche et très sophistiqué. Moi qui, d'habitude, aime bien les wargames, je n'ai pas réussi à entrer dedans. Trop rébarbatif sans doute, trop compliqué certainement, et trop statique à coup sûr. Bref, il ne plaira qu'aux fans du genre, mais encore faudrait-il qu'ils soient en état de manque pour se laisser tenter. A moins que la version française...

(Disquette SSI pour ST).

O.F.

BMX CHALLENGE

Courage, fuyons !

BMX Challenge est une re-pompe intégrale de Super Sprint, sauf que au lieu de diriger des Formules 1, on essaie de commander des vélos de cross. Je dis bien "essaie" car c'est complètement injouable, une vraie calamité... Le joystick est très mal géré, les vélos ne répondent que quand ils ont le temps, c'est à dire rarement.. Bref, c'est la catastrophe. Dommage, les graphismes étaient un peu plus riches que ceux de Super Sprint. A éviter de toute urgence.

(Disquette Code Master pour ST).

O.F.

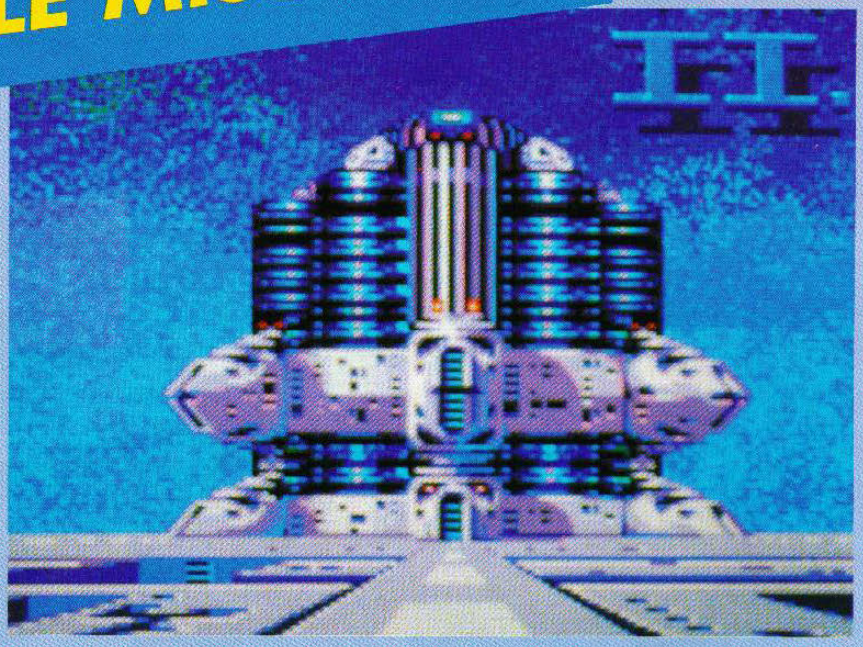
NO

Un jeu de rôle français sur C64

Alors là, je dis bravo. Bravo, c'est tout ! Lankhor (Le manoir de Mortevielle) tente un sacré pari en sortant une nouveauté sur C64. Le marché C64

IMPOSSIBLE MISSION 2

La revanche d'Elvin



Elvin Atombender ! Vous lui aviez mis la piquette dans la première mouture du jeu mais le revoilà, hargneux et la bave aux lèvres, bien décidé à vous en faire voir de toutes les couleurs ! Ce jeu est dans le même style que le précédent mais les pièges et les trappes sont plus mortelles et donc... plus dures seront les chutes !

Vous êtes l'agent 4125 et vous avez été recruté pour partir à l'assaut de la nouvelle forteresse d'Elvin (le nouveau modèle à cinq tourelles) afin de l'empêcher, une fois de plus, de conquérir le monde. Il vous faudra donc combattre toutes sortes de robots afin d'acquérir les laissez-passer qui permettent l'accès aux tours ; il faudra également récolter les morceaux de musique qui donnent accès à Elvin.

Beaucoup d'objets se trouvent dans les tours : voitures, meubles, hi-fi, et vous pourrez également activer les fonctions de divers ordinateurs par l'intermédiaire d'icônes. Les icônes représentent des explosifs (pour percer le sol), des bombes à retardement (pour ouvrir les coffres), des robots (pour ralentir les autres robots), des ampoules électriques et deux autres symboles qui agissent sur les ascenseurs.

Les séquences de musique sont cachées dans les coffres et vous devrez les assembler afin de former la mélodie complète qui permet d'ouvrir les portes de l'ascenseur express qui mène au labo d'Elvin, dans la tour centrale.

Les qualités de la première version sont présentes dans Impossible Mission 2 : l'atmosphère tendue et réaliste, le thème de l'espionnage, les sauts et les mouvements du héros et le temps chronométré qui ajoute au stress. Les graphismes sont bien détaillés et le personnage accomplit les sauts les plus spectaculaires depuis "International Karate" !

Le moins bon maintenant : les couleurs des arrière-plans sont assez ternes et la bande sonore est décevante par rapport à la version Commodore 64. Il n'y a pas de musique pendant l'écran-titre et très peu de paroles, avec seulement un cri digitalisé lorsque le héros meurt. Les bruitages des robots (désintégrations et bruits de pas) sont au niveau minimum et ne présentent aucune amélioration depuis la version précédente.

Ceci mis à part, les fans de la première version retrouveront ce jeu avec plaisir sur ST et ceux qui le découvrent seront certainement emballés.

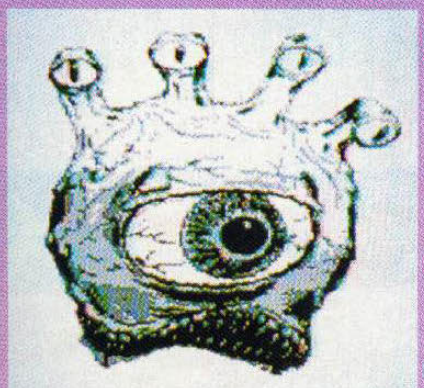
(Disquette Epyx pour Atari ST).

D.H./M.S./J.-M.B.

s'effondre petit à petit en France, en partie parce qu'aucun éditeur français ne veut plus prendre le risque de sortir des nouveaux jeux. Alors, encore une fois, bravo à Lankhor...

Et comme en plus NO est un très bon soft, les choses vont pour le mieux. La conception et la réalisation ont duré deux ans, mais quand on voit le résultat, on comprend pourquoi.

Mi-jeu de rôle, mi-jeu d'aventure géré par icônes, NO possède un scénario très riche (malgré quelques petites ambiguïtés sans grande importance), une excellente ergonomie et de



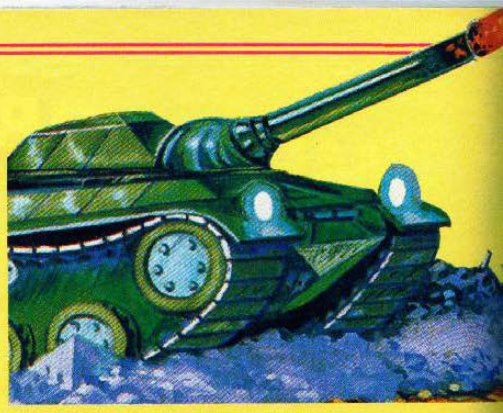
superbes graphismes. La richesse du jeu est telle qu'elle réclame la bagatelle de trois disquettes... Bref, un jeu superbe et captivant que les fans de C64 ne devraient pas rater, ils n'en verront plus souvent, des comme ça...

(Disquette Lankhor pour C64).

O.F.

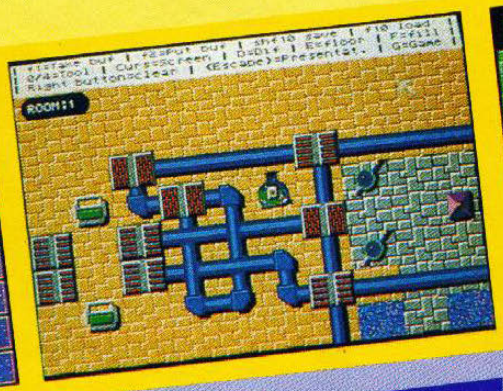
KILLDOZER

Ne les tuez pas tous !



Lankhor est en train de se diversifier au maximum et qui s'en plaindra ? Vu la qualité des logiciels qu'ils nous proposent, on en redemanderait plutôt !
Killdozer, leur premier jeu d'arcade, est encourageant à cet égard. C'est un savant mélange d'arcade et de réflexion, dans lequel vous devrez montrer autant de ruse que d'habileté au joystick. Si le principe du jeu est assez classique (balade d'un engin armé dans un labyrinthe, avec combat contre engins armés), retenons quand même un effort certain d'originalité. Plusieurs types d'adversaires vous sont proposés, et vous devez impérativement les combattre différemment, sinon le jeu est perdu. Inutile, par exemple, de tuer tous les adversaires, vous ne tarderiez guère à les rejoindre dans la mort...
Les amateurs d'arcade pure et dure seront peut-être décontenancés, mais ceux qui feront un effort découvriront un jeu très sympathique. A noter qu'en plus, un éditeur vraiment très performant vous est fourni pour créer votre propre univers.
Killdozer possède un univers riche que je vous laisse découvrir au gré de vos parties : vous ne le regretterez pas. Et il est bien agréable de voir un nouvel éditeur français arriver sur le marché. Vivement la suite...
(Disquette Lankhor pour ST).

O.F.



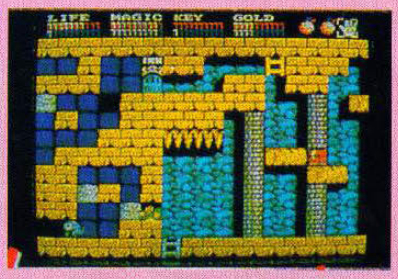
INDIAN MISSION

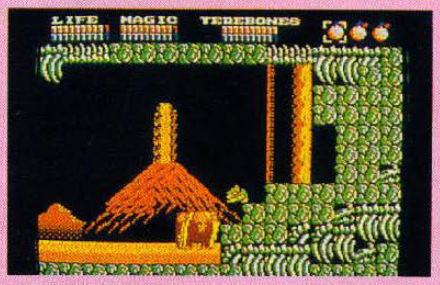
Abus dangereux

Coktel Vision est une société qui fait visiblement beaucoup d'efforts pour produire des softs de qualité (voir le soin apporté à la finition de *20 000 Lieux sous les mers*). Mais Indian Mission me laisse rêveur.
Vous dirigez un personnage dans un décor en 3D tout en ramassant certains objets (épée, clé...) et en combattant des ennemis (chien, serpent, etc). C'est une catastrophe. Les graphismes sont franchement indignes du ST. L'animation est une horreur, imprécise et sautillante. Il est impossible de jouer au joystick, le clavier répond vraiment très mal et à la souris, c'est pire que tout : quand je vous parlais de catastrophe... Je passe sur des détails comme l'imprécision des mouvements, les bugs dans l'animation (si vous passez derrière un arbre, à l'écran vous êtes toujours devant !).
Comme tous les clônes de *Crafton & Xunk*, Indian Mission aurait pu être

DRAGON SLAYER II ET IV

Tous feux, tous flamme !



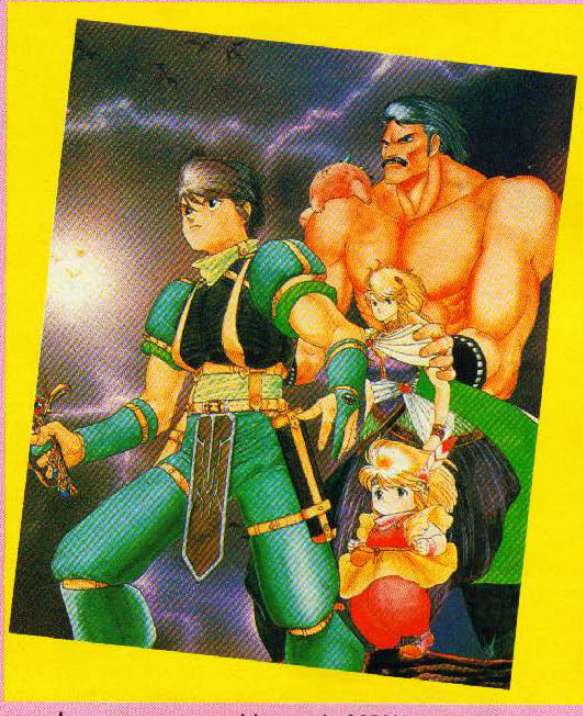


Double suite pour une série à succès (ne nous demandez pas où est passé le III, nous ne le savons pas). L'épisode II vous jette tout de suite sur le pavé d'une cité médiévale, dans une rue bordée de châteaux et d'échoppes. Il faut entrer pour voir : on vous propose de tout. Des armes et des potions évidemment (biens de consommation courante), un peu de magie (le luxe), et beaucoup de services (médecins, formations accélérées diverses, etc). Exactement de quoi équiper et renforcer votre personnage avant de le précipiter dans un monde souterrain peu hospitalier... C'est ultra-classique, il y a à peine besoin de lire la règle avant de commencer, mais on se laisse prendre au jeu. La cartouche étant compatible MSX1 et MSX2, les graphismes du monde souterrain sont plutôt sommaires ; sacrifiés sans doute au profit des portraits très soignés des principaux commerçants et magiciens, un drôle de choix à notre avis dans la répartition des précieux K-octets consacrés à l'affichage...

Pas de restrictions par contre quant à Dragonslayer IV : graphisme génial, jeu passionnant, délire complet. Vous commencez par choisir votre personnage parmi les membres de la famille Drasle (ce qui va du géant au nain en passant par le chien ou le chat !) ; certains choix vous interdisent de profiter de certains objets (pas de masse d'arme ni de cuirasse pour le chat, mais beaucoup de magie....). Reste à s'enfoncer dans un nouveau dédale de salles, de grottes, de puits, de couloirs... Fabuleux : en plus de deux heures de tests, nous avons toujours découvert des lieux entièrement nouveaux, des régions entièrement inexplorées, comme si le champ de jeu était infini ! Il y a des monstres pour tous les goûts, des plus banals (petits dragons verdâtres) aux plus extravagants (des sortes de "trains" de trois ou quatre cochons qui se tiennent par la queue et traversent les couloirs à pleine bombe, incroyable !). Un joyeux délire qui profite à fond des performances graphiques du MSX2, et qui risque de vous résister pendant plusieurs mois. Mais les programmeurs ont eu pitié, et la cartouche autorise une option de sauvegarde sur cassette ou disquette, plus quelques mots de passe... Merci.

(Cartouches Falcom pour MSX1 et 2).

J.M.M.



réussi, mais la quête semble se limiter à une sempiternelle exploration sans grand intérêt. Si la réalisation technique et le graphisme avaient été à la hauteur, on aurait pu être séduit et rentrer à fond dans l'univers du jeu. Mais il n'y a vraiment rien qui vienne relever le lot, à part, soyons juste, une musique et des bruitages bien faits. La version PC est du même niveau et, quoique relativement bien réalisée, reste quand même très quelconque. Indian Mission est un ratage complet. Dommage.

(2 disquettes Coktel Vision pour ST ou PC).

O.F.

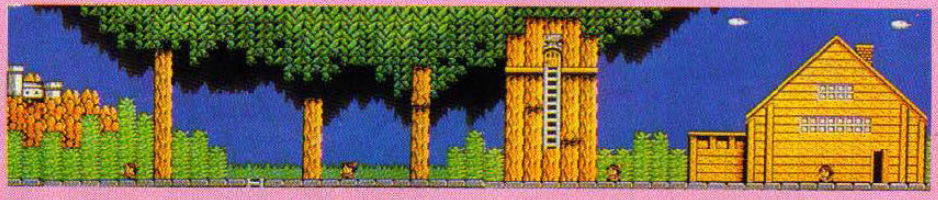
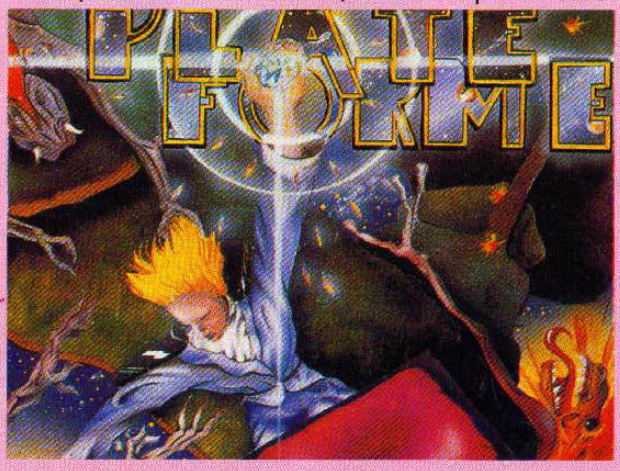


PLATE FORME

Ne tombez pas dans le trou

Caramba ! Quel jeu ! Disons que la drôle de bestiole longiligne que vous déplacez s'appelle Aldo, c'est la jaquette qui nous le précise. Disons qu'elle est perdue au milieu de l'espace sur une succession de plate-formes surréalistes, encombrées d'arbres, de buissons, d'étranges petits tertres, et de toute une collection de bestioles plus horribles les unes que les autres (oui, vraiment affreuses), qui vont et viennent mécaniquement, sans but...

Alors disons qu'Aldo doit traverser chaque plate-forme pour passer à la suivante, que pour cela il se déplace avec une lenteur majestueuse, ce qui ne l'empêche pas de buter contre le moindre obstacle (même s'il ne se trouve pas exactement dessus, bizarrerie de l'espace...), qu'il doit éviter les monstres aux mouvements si harmonieux, et disons encore qu'il peut les éliminer en tirant dessus avec un projectile invisible qui n'apparait jamais à l'écran...



Disons finalement que les rebords de la plate-forme, d'un marron si judicieusement choisi, sont très glissants, et que le pauvre Aldo bascule souvent dans les gouffres interstellaires sans trop savoir pourquoi, et qu'à ce moment se charge un écran secondaire, longuement (graphisme fabuleux oblige...), pour vous annoncer la perte d'une de ses vies...

Caramba ! Il est vraiment unique, ce jeu d'arcade ! Passez-moi le goudron et les plumes...

(Disquette MBC pour Amstrad).

J.M.M.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 19 F. - Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. rôle : Le Mort-Vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les Monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mistery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, listing : 20 000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Enfer.; etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de Feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo Spécial avec le plan complet, Zanac, Arkanoïds, Come on Picot, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-in, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper Sports, adressage des registres du V9938, Basic récursif, listings : 20 000 K sous les mers (suite) + mission spéciale, B.D. rôle : jouez au loup-garou, Aackotext, Bilan Plus, Phitel, Max Headroom, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux : Sega, Nintendo, Atari, clavier Philips et Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, listing : Para, B.D. : Hard-Soft, top secret, etc.

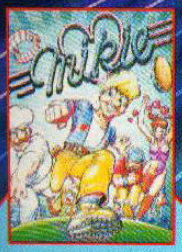
Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX - 20, passage de la bonne graine - 75011 Paris. LE PORT EST GRATUIT.

10 Grands Succès d'Arcade

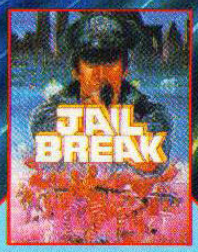
DEMANDEZ CE PACK SPECIAL DE CETTE FORMIDABLE COLLECTION DE JEUX VIDEO

KONAMI

LA COLLECTION



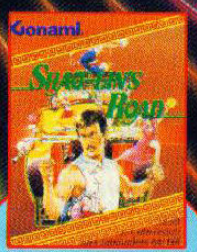
Il se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des casiers, et la cafétéria de l'école. Hardi, vas-y, sattaque aux portes, lance des balles ainsi que des tartes à la crème . . . mais pouvez vous lui faire donner sa lettre d'amour à sa petite amie?



C'est le cauchemard de tout gardien de prison – les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et raflez-les. C'est un jeu d'enfant.

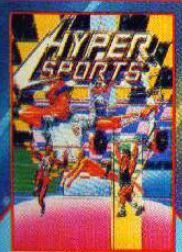
DELIVRES LES PRISONNIERS
Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Strategique Ennemie – vous êtes tout seul et contre tous. Avez vous l'habileté et l'energie nécessaires pour réussir?

Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.



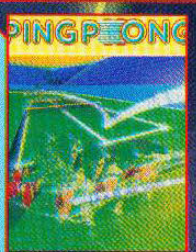
Notre héros a enfin matrisé l'art martial secret "CHIN'S SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!

La planète Némésis, se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'amas galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!



Suite du défi de "TRACK and FIELD". Tir à l'arc, tir au pigeon et haltérophilie ne sont que quelques-uns des événements présentés afin de mettre à l'épreuve votre habilité et votre énergie.

Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran . . . La foule vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire . . . . et SMASH! . . . un grand coup pour ouvrir la marque . . . mais ce n'est que votre premier point! Jouez tête-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.



Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas . . . à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être bien entrainé et casse-cou. Le plan-codé JACKAL- consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux helipads. L'objectif final est d'écraser le quartier général enemi. Rien de plus simple! Allez, au travail.

Votre but final est de devenir grand-maitre mais pour celà il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent de d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six sortes d'attaque.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

ocean

AMSTRAD
COMMODORE

ocean is the registered trademark of Ocean Software Limited

68000 ASSEMBLEUR SUR ST

LE 68000 DANS TOUS SES ÉTATS

Il était une fois une société d'informatique nommée Motorola qui voulait créer un microprocesseur 16/32 bits. Celui-ci devait être performant et, en plus, adapté aux systèmes d'exploitation multi-tâches. C'est ainsi que naquit le MC 68000.

Les codes du 68000

Dans un système multi-tâches, les différentes applications doivent s'exécuter simultanément, sans empiéter les unes sur les autres. Il ne faut pas non plus qu'elles touchents à des octets importants comme, par exemple, les vecteurs 68000 ou les variables du système d'exploitation.
Le 68000, microprocesseur multi-tâches, a résolu ces problèmes d'une façon très simple. Il peut fonctionner selon deux modes différents : utilisateur (USER) ou superviseur (SUPER). En utilisateur, le programme qui s'exécute ne peut pas accéder aux octets inférieurs à $400 ou supérieurs à $FC0000, qui correspondent aux vecteurs du 68000 (exceptions, interruptions, TRAPs), ainsi qu'à l'espace réservé à la ROM. Toute tentative d'accès à ces octets se solde par l'apparition de deux magnifiques bombes à l'écran (ce qui signifie une erreur de bus).
D'autres petites choses sont interdites en USER : les instructions de manipulation du registre d'état SR, et les instructions assembleur RESET, STOP, et RTE. De plus, chacun des deux modes dispose de sa propre pile. En USER, le seul pointeur de pile disponible est le USP (USER STACK POINTER). Il est alors appelé SP. En SUPER, l'USP et le SSP (SUPERVISOR STACK POINTER) sont utilisables. C'est le SSP qui est à ce moment appelé SP.
Pour avoir accès à toute la puissance du 68000, il faut donc être en superviseur. Mais comment passer du mode USER au mode SUPER ? C'est très simple, il existe un appel TRAP qui s'en charge.

```
Passage de USER en SUPER :
MOVE.L #$00,-(SP)
TRAP  #$1
ADDQ.L #$6,SP
MOVE.L D0, ANCIENNE_PILE
  *Suite du programme
  *Programme
ANCIENNE_PILE
DS.L  1
```

Au retour de l'appel TRAP, le registre D0 contient la valeur de l'ancienne pile. Cette valeur est à conserver si vous voulez repasser plus tard en mode USER.

```
Passage de SUPER en USER :
MOVE.L ANCIENNE_PILE,-(SP)
MOVE.W #$20,-(SP)
TRAP  #$1
ADDQ.L #$6,SP
...
```

Assembleur-GFA : les liaisons dangereuses...

L'assembleur, c'est rapide mais pour écrire un programme, ce n'est pas le langage le plus pratique, me direz vous. Et vous avez tout à fait raison. L'idéal serait d'écrire uniquement les routines nécessitant une très grande rapidité en langage machine, tout en laissant les autres en Basic, par exemple. Or se pose alors un "very big problem" : comment merger les deux langages ? Il existe bien la possibilité de rentrer les routines assembleur en boucle READ-DATA, mais cela prend beaucoup trop de temps dès que les routines dépassent quelques centaines d'octets. De plus, les risques d'erreurs sont très grands dans la rentrée des datas. Une solution existe.
La série des routines assembleur doit être précédée d'une routine de traitement des appels GFA que voici :

```
MOVE.L #$00,-(SP)
MOVE.W #$20,(SP)
TRAP  #$1
ADDQ.L #$6,SP
LEA TRAITEMENT (PC),A0
MOVE.L A0,$200
MOVE.L #$00,-(SP)
MOVE.L #$00,-(SP)
MOVE.L #NOM,-(SP)
MOVE.W #$00,-(SP)
MOVE.W #$4B,-(SP)
TRAP  #$1
ADD.L #$10,SP
MOVE.W #$00,-(SP)
TRAP  #$1
TRAITEMENT:
MOVE.L ROUTINES,-(SP)
MOVE.W #$26,-(SP)
TRAP  #$E
ADDQ.L #$6,SP
RTS
ROUTINES:
MOVE.L USP,A0
MOVE.L $C(A0),A0
MOVE.L (A0),D0  *D0 contient le paramètre
CMP.L #$XX,D0  *Envoyé par le GFA
BEQ  AA
CMP.L #$YY,D0
BEQ  BB
...
...
RTS
AA:     *Votre première routine
...
RTS
BB:     *Votre deuxième routine
...
RTS
NOM:
DC.B "PROGRAM.GFA",0
```

Le programme GFA doit commencer par la ligne :
asm=Lpeek(&200)
L'appel d'une routine assembleur par le GFA se fait par l'instruction Call (asm(x) ou x est le paramètre désignant la

fonction à exécuter. Si, dans la routine assembleur appelé ROUTINES, on met un

```
CHP.L  #5D0
BEQ  BLABLA
```

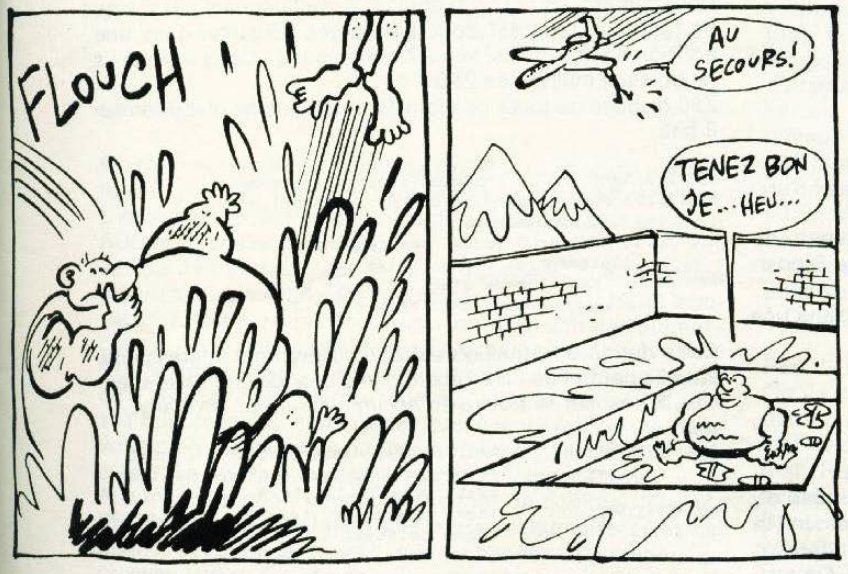
l'instruction GFA Call asm(5) enverra à la routine BLABLA. Ne pas oublier que les routines assembleur doivent impérativement être terminées par un RTS.

La série des routines assembleur précédées de l'initialisation doivent être assemblées en leur donnant un nom avec suffixe .PRG. Le programme GFA doit être compilé, puis son nom doit être changé en "PROGRAM.GFA" en passant par le GEM. Ainsi, c'est le programme assembleur qui charge le programme GFA, et qui lui donne ensuite la main. Le programme GFA appelle quant à lui les routines assembleur de temps en temps par un Call.

Une chose très importante : votre programme GFA ne doit jamais contenir l'instruction GEMDOS(20), ceci sous peine de plantage.

Les exceptions du 68000

Le 68000, en bon microprocesseur, ne plante pas comme un sauvage lorsque quelque chose d'étrange arrive. Il affiche



alors la plupart du temps quelques bombinettes, histoire de nous intimider puis il ressort au GEM ou se bloque. Le nombre de bombes n'est pas sans signification. Il explique le type d'erreur. Voici les erreurs les plus courantes :

Deux bombes : erreur de bus. La plupart du temps parce qu'un espace mémoire réservé a été utilisé en mode USER.

Trois bombes : erreur d'adresse. On veut lire ou écrire dans une adresse fantaisiste (ex : $FFFFFFFF), ou bien une instruction en .W ou .L s'effectue sur une adresse impaire.

Quatre bombes : mauvaise instruction 68000. Cela vient à la fin d'une sous-routine, car on a touché au pointeur de pile et l'adresse de retour est mauvaise. Le RTS vous envoie n'importe ou.

Huit bombes : violation de privilège. Une instruction privilégiée (RESET, STOP, ou RTE) a été effectuée en mode utilisateur.

Attention : le 68000 contient deux instructions de divisions : DIVU (division non signée) et DIVS (division avec signe). Or, une division par zéro est impossible. Si le 68000 se retrouve dans ce cas, il n'y aura pas de plantage, ni d'apparition de bombes, le programme sautera à l'instruction suivante. Les registres concernés par la division n'auront donc pas été modifiés.

La gestion des erreurs

Comme je l'ai écrit plus haut, en cas d'erreur le système d'exploitation affiche des bombes. Mais il ne fait pas que ça. Il écrit aussi en mémoire le contenu des registres au moment du plantage, ainsi que la valeur du SR et l'adresse où est localisée l'erreur. Toutes ces informations sont stockées dans des octets d'adresse inférieure à $400, qui ne sont donc pas effacés après un RESET. Après l'affichage des bombes, ou même après un RESET, il suffit de charger un programme ERROR.PRG pour connaître la nature de l'erreur, sa localisation et la valeur de tous les registres à ce moment là.

Voici la structure d'un tel programme qui peut être écrit dans n'importe quel langage :

La valeur du SR peut être récupérée en .W dans $33C et $33D.

Pour le PC, en .L dans $3CE, $3CF, $3D0, $3D1.

Pour le contenu de la pile SSP, en .L en $3D2, $3D3, $3D4, $3D5.

Pour la valeur de l'USP, en .L en $3CB, $3C9, $3CA, $3CB.

Pour les registres de D0 à D7 et de A0 à A6, de $384 à $3BF.

L'octet d'adresse $3C4 donne le type d'erreur (le plus souvent 2, 3 ou 4).

Attention : le PC ne donne pas l'adresse de l'erreur mais celle de l'instruction suivante. L'instruction qui a posé problème est donc juste avant la valeur du PC.

Ce programme peut par exemple afficher une jolie page avec une grosse bombe et écrire les renseignements cités plus haut.

Le vocabulaire du pro

Les I/O (IN/OUT) : les octets d'entrées-sorties (à ne pas traduire "de va-et-vient"). Ce sont des octets très particuliers qui doivent être manipulés en prenant de grandes précautions. Ils contiennent, par exemple, la résolution vidéo, la palette des couleurs. C'est aussi en passant par eux qu'on lit ou écrit sur des disquettes, fait jouer la troisième de Beethoven par l'ordinateur, ou programme la fréquence des interruptions.

L'adresse de ces fameux octets ne peut pas changer car elle est définie par le HARD, c'est-à-dire l'électronique de l'ordinateur. Ces adresses étant supérieures à $FC0000, on ne peut y accéder qu'en mode superviseur. En voici quelques unes :

$FF8240 en .W : première couleur de la palette

$FF8242 en .W : deuxième couleur de la palette

...

$FF825E en .W : seizième couleur de la palette

$FF8260 en .B : résolution vidéo (0=basse, 1=moyenne, 2=haute)

$FFFC02 en .B : octet de données du processeur clavier

On peut ici venir lire le code ASCII de la touche appuyée, ou les messages envoyés par un joystick. Attention, cet octet est d'une manipulation parfois délicate. Il vaut donc mieux passer par les routines en ROM, c'est-à-dire les appels TRAP.

Tous les octets d'I/O que je viens de donner sont accessibles en lecture ainsi qu'en écriture.

Raphaël Lemoine

Z80 ASSEMBLEUR FACILE

Additionnons...

Tout un chacun connaît la formule que des générations d'écoliers ont anonnée : "Je pose n et je retiens 1".
On retrouve exactement le même mécanisme dans une addition en base 2, à cette nuance près que l'opération "je pose n et je retiens 1" intervient bien plus tôt, dès que la valeur 2 est atteinte.
Essayons, si vous voulez bien.

```
   111          valeur en base 10:7
+   10          valeur en base 10:2
  -----
  1001          valeur en base 10:9
```

On peut décomposer :

```
0 + 1 = 1       je pose 1
1 + 1 = 2       je pose 0 et je retiens 1
1 + 1 = 2       je pose 0 et je retiens 1
1 + 0 = 1       je pose 1
```

Les choses se compliquent légèrement au niveau de l'accumulateur du Z80 puisqu'il ne dispose que de 8 positions binaires et n'autorise donc que 8 colonnes.
Voyons tout de même, en nous plaçant d'emblée dans une condition bien particulière.

```
 11111111          valeur en base 10:255
+        1
----------
 00000000          résultat 0
```

L'accumulateur n'ayant que 8 positions, il est impossible d'y loger la retenue, qui tombe en dehors. Fort heureusement, la retenue ne tombe pas n'importe où, mais aux pieds d'un sémaphore qu'elle active. Il s'agit de l'indicateur "C". Ce nouveau-venu se comporte un peu comme l'indicateur "Z" que nous connaissons déjà. Attention ! L'indicateur "C" n'a rien à voir avec le registre "C" que l'on trouve dans la paire BC. Le "C" qui nous occupe vient du mot "Carry", report. On dit généralement que le bit qui ne trouve pas à se loger dans l'accumulateur (ou ailleurs comme nous le verrons plus bas) tombe dans "Carry".
Que se passe-t-il si nous additionnons dans l'accumulateur deux valeurs telles que 75 + 250, par exemple ? Nous trouverons dans l'accumulateur une valeur juste, à 256 près. Carry sera levé, ce qui permet d'exploiter le résultat.
On teste Carry comme on teste "Z", en déviant le programme.

```
JR      C,Suite1
JR      NC,Retour
JP      NC,... Call
        C,... etc.
```

Admettons qu'en sortie d'une addition entre accumulateur et une valeur absolue, nous désirions transférer le résultat dans une paire, comme DE. Voici la séquence.

```
ADD     A,n             Addition
LD      D,n             Par sécurité, D pouvant
                        contenir une valeur
LD      E,A             Accumulateur pase en E
JR      NC,Suite        Sauter si Carry pas
                        positionné
LD      D,1             D passe à 1 (Inc D aurait fait
                        l'affaire)
Suite...
```

Deux remarques : LD D,0 et LD E,A n'influencent pas Carry. Le test sur Carry est donc bien placé. Ensuite, dans une addition 8 bits + 8 bits, le positionnement de Carry indique un (et un seul) multiple de 256.
Z80 dispose de toute une famille d'instructions d'addition sur 8 bits.

```
ADD A,A Addition de l'accumulateur à lui-même
ADD A,n Accumulateur plus une valeur absolue
        (255 maximum)
ADD A,... N'importe lequel des registres pris
        isolément et non en paire
ADD A,(HL) Addition de l'accumulateur à
        n'importe quel octet pointé par HL
```

Cette dernière instruction est particulièrement intéressante, car elle permet de faire l'économie d'une lecture. Mais attention, le résultat se trouve en accumulateur et... en Carry.

```
ADD A,(IX+d)        Addition de l'accumulateur à l'octet
                    pointé par IX, avec éventuel déplace-
                    ment. Voir IX+150,IX-3
ADD A,(IY+d)        Idem, mais en utilisant le registre IY
                    comme pointeur
```

Une autre propriété remarquable de l'addition retient l'attention. Si, en sortie d'addition, l'accumulateur est à 0 (avec ou sans Carry), le drapeau Z se lève.
En combinant les tests sur "C" et sur "Z" il est donc aisé de tester les valeurs stratégiques. Voici une application.

```
        ADD         A,n
        JR          C,Suit1
                    Résultat supérieur à 255, carry posi-
                    tionné
        JR          Z,Suit2
                    Zéro absolu, Carry n'étant pas posi-
                    tionné
        JR          Suit3
                    Résultat entre 1 et 255
Suit1   JR          Z,Suit4
                    Carry positionné mais Z, donc résultat
                    256
        Séquence..  Valeur entre 256+1 et 256+255
        ..........
Suit2   ..........
```

Un autre groupe d'instructions porte également sur l'addition 8 bits + 8 bits : ADC addition à travers le report. Qu'est-ce à

dire ? L'addition par ADC tient compte d'un report antérieur éventuel, pour l'incorporer dans le résultat. Pour voir exactement comment joue ADC, il suffit de positionner Carry (voir SCF plus bas), de mettre accumulateur à 0 et d'additionner 0. Le résultat est 1, montant du report incorporé.
A quoi peut bien servir l'addition par ADC ? Revenons à la base 10. Pour additionner en base 10, vous traitez ensemble les chiffres de même poids, les unités, puis les dizaines, etc. De temps en temps vous avez un report. Il en va de même pour additionner deux chiffres stockés par exemple sur 5 octets. On additionnera les chiffres des deux cases les plus basses, dégageant un report si le résultat est supérieur à 255, puis les deux cases de rang 2, etc.
Mettons qu'un chiffre de ce type soit stocké en 9000H, un autre en 9005H. On veut les additionner entre eux, avec résultat en 9005H.

```
LD      DE,9000H
LD      HL,9005H        Pointer chaque série d'octets
LD      A,(DE)          Lire premier octet vers A
ADD     A,(HL)          Additionner accumulateur à l'octet
                        pointé par HL.
                        Attention ADD et non pas ADC
LD      (HL),A          Ranger le résultat dans l'octet pointé
                        par HL
INC     D E
INC     HL              Décaler les pointeurs
LD      A,(DE)          Lire l'octet suivant
ADC     A,(HL)          Cette fois c'est bien ADC pour tenir
                        compte
                        d'un éventuel report
INC     D E
INC     HL
```

On répétera le dernier bloc encore 2 fois et en sortie, on testera Carry, car il peut y avoir report après la 5^{e} addition. L'important, ici, est de noter que la séquence commence par ADD et se poursuit par ADC.
Je vois d'ici le chahuteur de service suggérer que "pour une programmation soi-disant directe et rapide, c'est plutôt laborieux". Effectivement. Tout vient de l'obligation de commencer par ADD, pour être sûr de ne pas embarquer un éventuel "Carry" préexistant, Carry sert en effet à bien autre chose qu'à constater les reports, comme nous le verrons. Il s'en suit que, même si vous n'avez pas encore additionné dans votre programme, vous ne pouvez faire confiance à cet indicateur. La solution existe : il faut "faire tomber Carry".
Aucune instruction directe ne permet de gommer "Carry". Par contre une opération OR entre l'accumulateur et lui-même effectue le travail, sans changer le contenu de l'accumulateur. A partir de là les choses se simplifient considérablement :

```
        LD          DE,9000H
        LD          HL,9005H
        LD          B,5
        OR          A
                    Pour faire tomber Carry
Bcl     LD          A,(DE)
        ADC         A,(HL)
                    Carry étant gommé, allons y pour ADC
                    dès la première itération
        LD          (HL),A
        INC         D E
        INC         H L
        DJNZ        B c l
                    Test sur Carry en sortie
```

A nouveau, on trouve toute une série d'instructions, strictement parallèles aux instructions ADD citées plus haut. Il est donc inutile de les répéter.

Addition 16 bits + 16 bits

Tout ce qui vient d'être dit s'applique aux additions 16 bits + 16 bits, à quelques petites nuances près.
Une addition 16 bits + 16 bits admet comme opérantes une paire de registres, l'accumulateur n'étant plus concerné. Voici les instructions disponibles.

```
ADD HL,BC.....DE.....HL.....SP, résultat en HL
et Carry éventuel.
  IX,BC.....DE.....IX.....SP, résultat en IX
et Carry éventuel.
   IY,BC.....DE.....IY.....SP, résultat en IY
et Carry éventuel.
```

Les variantes énoncées ici sont les seules disponibles. ADD BC,DE par exemple, n'existe pas.
Pour ADC, la gamme est encore plus restreinte. On passe toujours par HL.

```
ADC HL,BC.....DE.....HL.....SP, résultat en
HL et Carry éventuel.
```

Dans cette liste figure un nouveau venu, SP, le pointeur de pile.
On en discutera plus longuement sous le thème "gérer la pile". Mieux vaut, dans l'immédiat, ne pas faire appel à lui, car si vous faussez le contenu de SP, vous aurez les suprises les plus désagréables au niveau du déroulement de votre programme (retours de sous-programmes intempestifs).
S'agissant de registres 8 bits accolés, donc pratiquement de registres 16 bits, le maximum qu'il soit possible de stocker est représenté par 65535 soit FFFFH. Carry se positionne lorsque le résultat de l'addition vient à dépasser ce montant et indique donc un et un seul multiple de 65536, qu'on peut exprimer par 10000H.
Il faut surveiller particulièrement la signification du contenu de Carry. Après une addition 8 bits, Carry ne pèse que 256, alors qu'il pèse 65536 après une addition 16 bits. Il faut donc se méfier d'un passage intempestif de l'addition 8 bits à l'addition 16 bits, à travers Carry.

Pour finir, une instruction très intéressante, SCF.
On va détourner Carry de son objet et s'en servir pour tout autre chose. Imaginez un sous-programme comportant un test et deux traitements différents selon le résultat de cet test. Revenu dans le programme principal, vous voulez suivre un chemin différent dans l'un et dans l'autre cas. En Basic, vous avez la solution de définir une zone en %, que vous lettrez à 0 ou à 1.
Revenu dans le programme principal, vous testerez cette zone et vous vous débrancherez en conséquence. La même technique peut être mise en œuvre en assembleur, mais vous perdez un octet ; vous aurez besoin de charger 0 ou 1 dans l'accumulateur, qui contient déjà une valeur signifiante, etc.
Vous pouvez très avantageusement jouer avec Carry, que vous positionnerez si vous sortez du sous-programme en X, et que vous ferez tomber si vous sortez en Y.

```
Call SousProg
       SousProg       Test quelconque qui vous fait
JR C,Suite            continuer en séquence ou aller
Séquence              en SousProg1
                      S C F
                      RET   Retour X,Carry positionné
       SousProg1
                      OR  A
                      RET Retour Y, carry gommé
```

Revenu dans le programme principal, il suffit de tester Carry.

André Schmitt

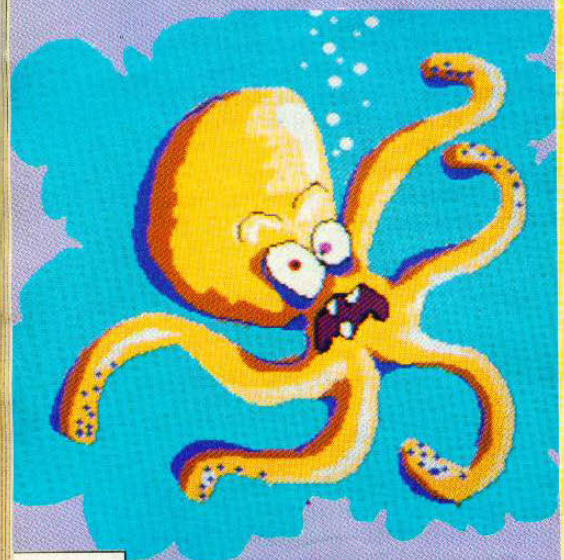
20 000 LIEUES SOUS LES MERS

A bord du Nautilus...

Voila enfin **20 000 lieux sous les mers**, le premier d'une série de logiciels adaptés de Jules Verne (Coktel nous promet aussi un superbe Michel Strogoff à la rentrée). Restituer l'ambiance d'un

des plus célèbres livres du monde n'est pas chose aisée. Voyons comment le logiciel s'en sort.
Je me souviens parfaitement avoir relu le roman cinq ou six fois. A part quelques descriptions zoologiques trop longues (la vie des poissons...) j'ai souvenir d'un livre envoûtant et passionnant. Rappelons à ceux de nos lecteurs qui n'auraient pas lu le livre (et ils ont tort !) de quoi il retourne : de nombreux bateaux ont disparu en mer. Le célèbre professeur Aronnax (dont vous allez jouer le rôle) pense que c'est à cause d'un gigantesque narval armé d'une défense fabuleuse. Il se joint à une expédition pour capturer le monstre mais découvrir finalement... un sous-marin commandé par le capitaine Nemo. Retenu prisonnier à bord du Nautilus, Arronax cherchera certes à s'enfuir, mais seulement après avoir vu des merveilles incroyables : le pôle sud, l'Atlantide (!), etc.

Le logiciel suit parfaitement cette trame. Les écrans graphiques, bien que peu nombreux, sont superbes et bénéficient surtout d'une mise en couleur



VENOM STRIKES BACK

Walking on the moon...

Même dans un futur lointain, le problème des otages continue. Et cette fois, il n'y en a qu'un, mais il est retenu sur la lune, et par la plus solide des organisations criminelles, le VENOM ! Mais Matt Trakker (héros du M.A.S.K., organisation des gentils) n'hésite pas, et part décrocher la lune, ou du moins son otage... Ce scénario spectaculaire est expliqué par un manuel de règles en forme de BD, mal dessinée il faut le dire, mais claire en tout cas. On y découvre ainsi les quatre types d'armes que Matt devra affronter avant de rejoindre la base lunaire secrète du Venom, qui vont de la bombe à "acide métabolique" à l'étrange et invincible Serpent de lune. Tous ces éléments sont alléchants, et donnent un jeu d'arcade bien équilibré, qui risque de résister même aux plus

expérimentés. Les décors ne montrent guère d'imagination, les attaques ennemies sont aussi extrêmement classiques, mais des passages délicats, où il faut faire preuve d'astuce et d'habileté, renouvellent le genre. Il y a même une solution pour vaincre les serpents invincibles... On appréciera aussi les quatre "vies" de Matt, qui font durer la

extrêmement réussie. Vous êtes à la fois spectateur et acteur. D'abord, il faut suivre tout ce qui se passe et essayer de comprendre le trajet du Nautilus : utile pour s'enfuir lorsqu'on s'approchera des mers plus fréquentées. De temps à autre, Nemo vous autorise à manœuvrer le sous-marin : amusant, mais guère passionnant. Ensuite, à vous d'improviser : chasse aux requins, exploration d'une petite île, etc. Ces phases, trop rares, sont importantes pour la réussite du jeu. Dommage cependant que le joueur reste trop souvent passif, ce qui limite, dans une certaine mesure, l'intérêt du jeu. Heureusement, le graphisme et le scénario sont à la hauteur, et ce qu'ils dévoilent des richesses sous-marines est un régal pour les yeux.

20 000 lieux sous les mers est un logiciel attachant qui plaira aux amoureux de l'aventure. A signaler enfin que le graphisme, superbe sur ST est également excellent sur PC (mode 16 couleurs du PC Amstrad et EGA). Seule la version CGA est assez laide, mais cela tient plus à la machine qu'à l'éditeur.

(2 disquettes Coktel Vision pour ST et PC)..

O.F.

partie. Une production courante, réussie mais sans génie.

(Cassette/disquette Gremlin pour Amstrad CPC).

J.M.M.

VIXEN

Trop plat

Ouahou ! Putaing cong ! Un logiciel avec un titre pareil, ça doit assurer sérieux, je me disais. Si le graphisme est réussi, il doit même falloir se reculer du moniteur, non ? Et le poster fourni avec le soft est suffisamment bien fait pour être.. heu... comment dire... pour donner envie de voir le jeu, quoi. Bon, attendez-moi, je vais prendre une douche froide pour me calmer et je reviens.

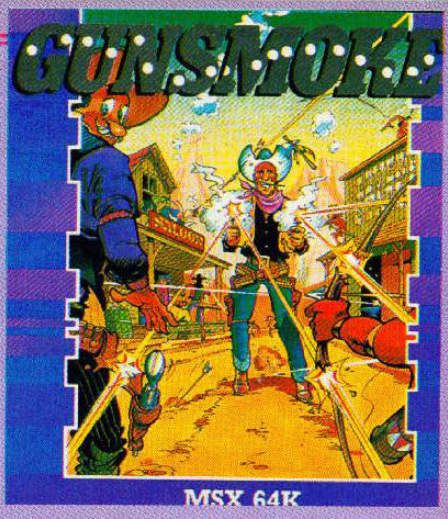
Chargeons Vixen. L'image (digitalisée) de présentation est... enfin... elle donne envie... ben, envie de jouer, quoi. Sauf que le "relief" est assez décevant. Mais sinon je dois dire que... Bon, allez, je me suis bien mis en appétit, passons au plat de résistance, jouons. Argh. C'est affreux. Quelle horreur ! Vous dirigez une nana, (ça au moins, c'est original) qui se balade dans la jungle. Mais je ferais deux reproches. D'abord, la représentation en coupe (donc en 2D, on voit la scène de côté) enlève tout le relief, autant au paysage qu'à la... enfin, au personnage, quoi. Ensuite, elle est très moche. Pas sexy pour un rond. Et en plus, elle est c... C'est vrai, elle passe son temps à donner des coups de fouets sur des monstres, à ramasser des diamants et surtout à se casser la gueule dès qu'il faut sauter un gouffre tant le joystick est mal géré. Vraiment dommage qu'elle ne réponde pas au doigt et à l'œil, n'est-ce pas ? Bref, ce n'est pas une catastrophe totale, mais c'est quand même très très moyen. En fait, le plus intéressant dans le soft, c'est encore le pos-

ter... Et je me demande encore pourquoi ils ont choisi un nom pareil. Russ Meyer devrait porter plainte...

(Disquette Martech pour ST).

O.F.

GUNSMOKE



MSX 64K

L'Ouest, le vrai !

Plus simple, tu meurs ! D'ailleurs, c'est juste ce qu'il faut éviter dans ce jeu d'une parfaite brutalité... Vous vous promenez dans l'Ouest. Tout personnage qui apparait est un ennemi, un maniaque qui ne pense qu'à vous flinguer. Apprenez donc à dégainer le premier, il y a urgence. Ou sachez au moins fuir ou vous cacher quand vous êtes pris par surprise.

Une règle bestiale pour un jeu pourtant riche en ambiance et en écrans bien sentis : cinq phases, d'abord dans une ville de western typique, puis à la gare (il faut attendre un train malgré une demoiselle très habile au pistolet...), puis dans un canyon infesté d'indiens hargneux. Vous descendrez ensuite un "rapide", escorté par des crocodiles et d'autres indiens. Enfin, vous arriverez dans un pré où l'impitoyable Barbegrise cherchera à vous dévorer tout cru... Ainsi, à chaque fin de phase, vous êtes contraint d'affronter un super-bandit qui, comme dans certains jeux d'arts martiaux, a des pouvoirs particuliers (couteaux, bombes, etc). Bref, on ne s'ennuie pas, on meurt sans arrêt, et on recommence. Les créateurs du jeu ont su faire preuve de beaucoup d'humour, sans pour autant sacrifier la pureté de l'action. Un excellent programme, idéalement nerveux et marrant.

(Cassette GO ! pour MSX1 et 2 et disquette pour CPC).

J.M.M.

SUPER LODE RUNNER

Le charme des vieux succès

(Cartouche Irem pour MSX2).
J.M.M.

Ah, Lode Runner... Ses échelles, ses plate-formes (creusables), ses petits monstres, ses trésors... L'éditeur américain Epyx en a sorti la première version, sur Apple II, fin 84 : voilà qui ne nous rajeunit pas ! En tout cas, la formule marche toujours : Super Lode Runner ne touche en rien aux principes de jeu sacro-saints de l'original, mais multiplie les tableaux, autorise deux joueurs simultanément ou en alternance, et ajoute un "edit mode" qui permet d'imaginer et de construire ses propres tableaux.

De la bel ouvrage, et rien d'autre à dire si ce n'est que les programmeurs auraient pu se fatiguer jusqu'à inventer une nouvelle présentation graphique... Car sur ce point aussi le jeu n'a pas changé, et là, cette fidélité nous semble excessive ! Heureusement, les 200 tableaux que renferme cette cartouche d'un Mega-bit sont bien inventés, astucieux, et même parfois diaboliques. Par bonheur, un système de mots de passe permet de reprendre la série où on l'a abandonnée.

Le mode Edition est pratique, et on construira un tableau en une dizaine de minutes, avant de le sauvagarder, seul ou à l'intérieur d'une série, sur disquette ou cassette. Bref, une cartouche indispensable au microphile comme *Autant en emporte le vent* au cinéphile. Mais quel dommage de ne pas avoir vraiment profité du graphisme MSX 2 !

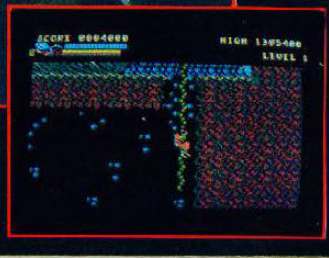
TAITO
COIN-OP

RASTAN

LE ROI DES GUERRIERS

LE DERNIER HIT DES JEUX D'ARCADE DE TAITO.

CONSTATEZ L'ART DE LA PROGRAMMATION QUI A PERMIS DE REALISER UNE SPLENDIDE ADAPTATION DE CE JEU D'ARCADE POUR VOTRE MICRO EN UTILISANT CHAQUE PIXEL POUR OBTENIR UNE PARFAITE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE. VOUS AUREZ LE PLAISIR D'ADMIRER DES GRAPHIQUES MAGNIFIQUES ET UNE ACTION REALISTE. RASTAN EVOLUE DANS UN MONDE DANGEREUX ET DOIT SE BATTRE CONTRE LES SORCIERS AUX POUVOIRS MALEFIQUES, DES LIONS CRACHANT DU FEU, DES CHAUVES SOURIS, DES SERPENTS, DES MORTS-VIVANTS ET BIEN D'AUTRES MONSTRES. EST-CE TROP POUR VOUS?



Imagine
the name of the game

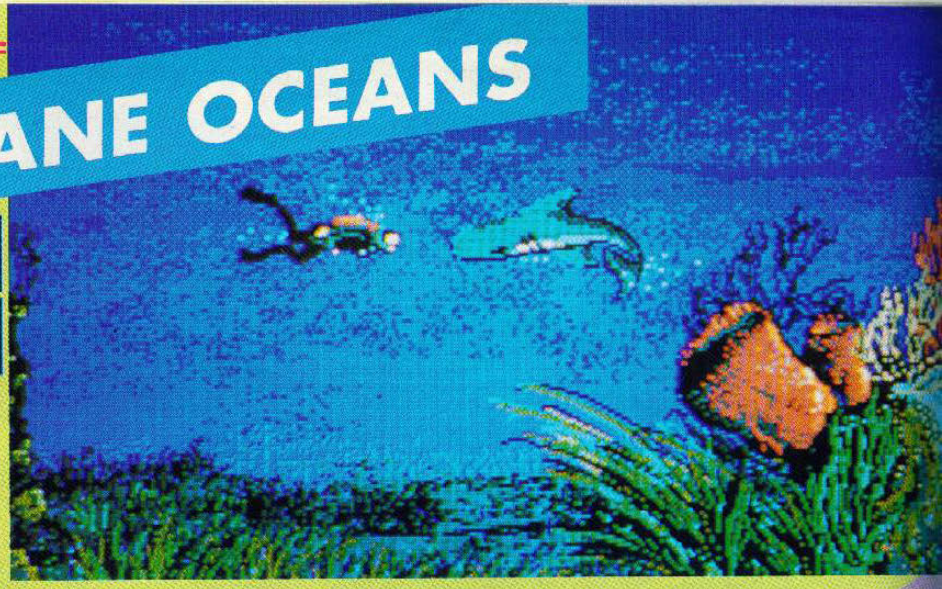
COMMODORE
AMSTRAD

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

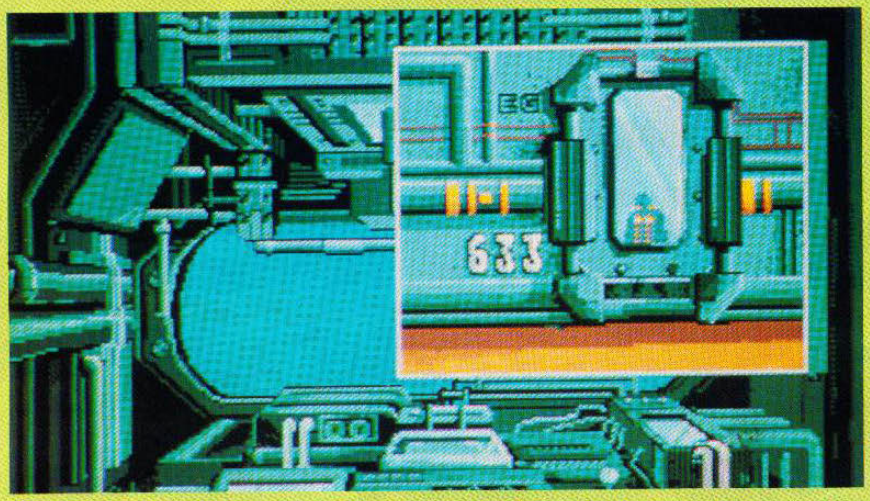
Licensed from : Taito Corp., 1986, Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore by Imagine Software.

BOB MORANE OCEANS

Sauvetage réussi

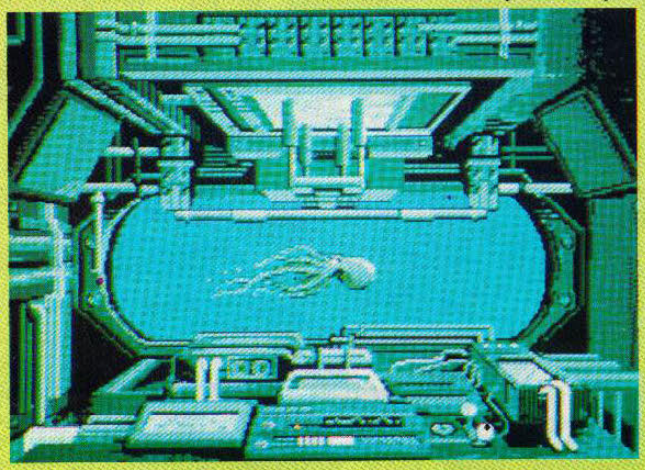


Si vous saviez comme j'ai eu peur ! Pas plus tard qu'hier, j'ai enfin reçu le nouveau logiciel de la série Bob Morane. Et pour ne rien vous cacher, j'en tremblais presque... Et honnêtement, il y avait de quoi : qui a vu un des trois premiers logiciels Bob Morane ne peut que s'effrayer à l'idée de devoir en tester un de plus. *Bob Morane Chevalerie, Science Fiction* et *Jungle* resteront en effet dans l'histoire de la micro comme trois des plus mauvais softs de l'année. A la limite, réussir un tel tir groupé relevait de l'exploit. Allez, arrêtons de faire de la peine à Infogrames en retournant le couteau dans la plaie et parlons plutôt de Bob Morane Océans.



Il faut dire que le nouveau Bob Morane a de quoi séduire. Pour qui connait les autres, s'en est presque incroyable : Océans est un vrai logiciel, avec un vrai jeu et de vrais graphismes. Certains éléments du soft sont même franchement très réussis. Par exemple, le jeu commence dès le chargement, illico presto, par une scène de combat sur des scooters de mer. Bon, ça vaut ce que ça vaut, mais c'est mignon... Et surtout, ce n'est qu'une entrée en matière. Une fois le combat terminé démarre... le générique du film...heu, du jeu. C'est effectivement comme dans un film d'aventures, style Belmondo ou Indiana Jones : d'abord une scène d'action pour vous mettre en appétit, ensuite le générique, roulements de tambours, musique digitalisée, et tout et tout.

Aux commandes d'un sous-marin ultra-sophistiqué, Bob Morane doit défaire les sbires de l'Ombre Jaune. Le jeu adopte -toutes proportions gardées- un système proche des Cinemaware tel Defender of the Crown : de multiples parties arcade ou stratégie qui se complètent et forment un tout. Vous êtes parfois un homme- grenouille qui lutte au couteau avec des requins, parfois sur un scooter sous-marin avec laser incorporé. Vous devez donc réussir une véritable aventure, mais qui se déroule sous la forme de jeux d'arcade.



Je vous rassures tout de suite, la réalisation technique est, cette fois-ci, à la hauteur des ambitions d'Infogrammes. Les graphismes sont superbes, détaillés et colorés, le jeu est en plein écran, bref, Océans est techniquement aussi bon que les autres Bob Morane étaient nuls.

La musique, digitalisée, suit très bien les nombreuses péripéties du jeu. L'action est prenante, même si on peut reprocher une certaine monotonie aux jeux d'arcades. Ceux-ci restent quand même plaisants et, finalement, l'ensemble se laisse jouer plutôt agréablement. Seule ombre (jaune) au tableau, l'animation des personnages est toujours saccadée et peu précise.

Au bout du compte, Bob Morane Océans n'a pas grand chose à voir avec les trois premiers, et on ne s'en plaindra vraiment pas : ils étaient proches du zéro absolu alors que celui-là, sans atteindre des sommets vertigineux, se classe sans problème parmi les très bons jeux du mois.

Bob Morane Océans est fourni avec un livre regroupant une aventure originale du "vrai" Bob Morane, une histoire complète de BD (assez moyenne), et un jeu du style "Un jeu dont vous êtes le héros". L'ensemble est de bonne qualité et vous fera oublier les déboires que vous avez dû rencontrer avec les premiers jeux du même nom. Et un bon point pour Infogrames, qui a su corriger ses erreurs en nous proposant un logiciel digne de ce nom. Enfin !

(2 disquettes Infogrames pour ST).

O.F

QIN

Et s'il n'en reste QIN, je serais ce LIOU là ! Liou, c'est votre vénérable ancêtre qui fut l'architecte royal de l'empereur Qin. Qin qui, dans sa mégalomanie galopante, décida qu'on l'enterrerait avec toute son armée, ses femmes, son Méga ST, sa collect' complète de Micro News et quelques menus milliards de trésors, une fois que son

inestimable enveloppe terrestre se serait séparée de son âme céleste. Imaginez le raffût chez les dieux ! "Comment, quoi, qui ose ? Voyez donc l'insolent pékin qui veut devenir immortel !" Wenchen, le dieu du temps et des pestilences en perdrait ses odeurs et les dieux des enfers le goût du bambou !

Heureusement que vous, Venturman, fûtes choisi pour être le bras armé de la main de la vengeance céleste ! Prenez le vase inestimable et (oups ! Cassé...) et découvrez un parchemin et un talisman. Fouillez les lieux -après tout, vous êtes chez vous- et prenez le couteau, il vous servira à couper lianes et bambous indispensables pour confectionner un radeau. Ravalez le conflit de génération et parlez à votre père, il vous permettra d'ouvrir le coffre et d'en prendre le contenu. Ensuite, direction le Pic de l'Est. Soyez bon, courageux, loyal, volez au secours de la veuve et de l'orphelin et retrouvez les cinq plans établis par votre ancêtre pour vous guider dans le tumulus de l'empereur mégalo.

Sur fond de bambous, vous verrez alors plus de cent estampes laquées et léchées évoquant puissamment la Chine de 779 sous le règne de T'ai Tsong (tagada).

Déjà excellent sur CPC, QIN a bien profité de son passage sur ST : graphisme superbe et musique de qualité. L'analyseur de syntaxe travaille bien et en bon français. Chaque action réussie implique soit une nouvelle image soit une ou deux incrustations. Les fonctions usuelles (sauvegardes, chargement, inventaire) sont bien entendu présentes et donnent une parfaite ergonomie au programme.

Les auteurs, S. & L. Hauduc et J. Hémonic (qui nous avaient déjà proposé SRAM I et II sur CPC et PC), ont fourni un gros travail de documentation pour ce scénario plaisant, touffu et consistant (dont on peut suivre le déroulement sur imprimante), car, à part vous, tout est vrai dans le jeu ! En effet, une armée géante en terre cuite a été retrouvée enfouie dans le tombeau de QIN. De plus, le tumulus, bourré de pièges (d'après les archéologues), ne sera ouvert que dans une vingtaine d'années.

Qin est une réussite inconstestable, mais sera sans doute le dernier soft de ces auteurs à succès. Dans une récente conversation téléphonique, Serge Hauduc me confiait qu'à cause du piratage, Qin avait à peine remboursé les frais engagés. Vous savez ce qu'on pense du piratage : à ce niveau, c'est un véritable pillage sans vergogne ! Et à force de décourager les auteurs, qui nous pondra des jeux de qualité ? Pour une fois qu'on tient une super équipe de créateurs, ne la détruisons pas, s'il LIOU plaît !

Allez, les Hauduc et Hémonic, refaites-nous des jeux comme ça et rassurez-vous, we love Liou...

(Disquette Ere Informatique pour ST).

A.Venturman.

Le DRAGUEUR de Tahiti Beach

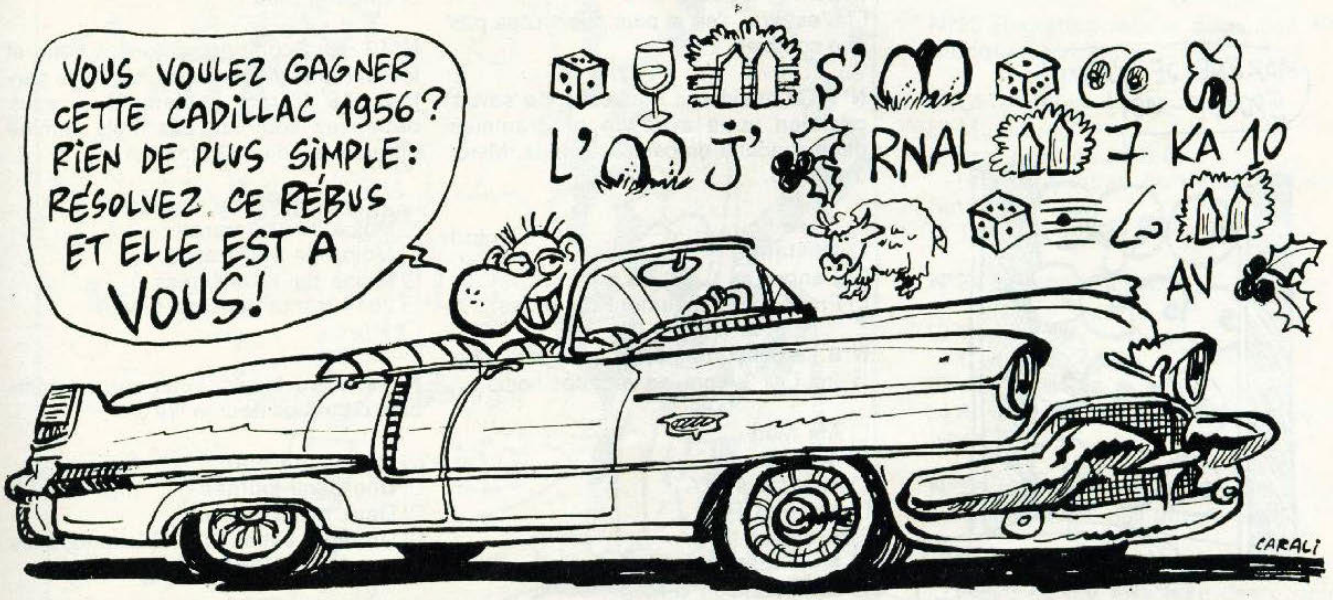
CARALI + BERTÉ

NOUS AVONS LES MOYENS DE VOUS FAIRE PARLER !

Encore un questionnaire ! Et oui, que voulez-vous... Et puis d'abord, ce sondage, on le fait pas pour le plaisir : c'est pour votre bien. Si vous avez envie que Micro News évolue et se bonifie au fil des mois, tel le Côtes-du-Rhône ou le Coca-Cola (ah bon ?), vous avez tout intérêt à nous répondre ! Ça va vous prendre un quart d'heure maximum et vous gagnerez peut-être un jeu. Toutes vos réponses seront examinées par la rédaction et prises en compte dans les futurs numéro de Micro News. Evidemment, il y a des questions où vous pouvez donner plusieurs réponses : à vous de voir. Allez, au boulot !

200 JEUX A GAGNER

200 JEUX A GAGNER ! SYMPAS LES ÉDITEURS ! ERE INFORMATIQUE OFFRE 150 JEUX A NOS LECTEURS SUR L'ORDINATEUR DE LEUR CHOIX. DE LEUR COTÉ, SEGA ET NINTENDO OFFRENT 50 JEUX AUX POSSESSEURS DE CONSOLES ! LES PRIX SERONT ATTRIBUÉS PAR SIMPLE TIRAGE AU SORT ET LES NOMS DES GAGNANTS SERONT PUBLIÉS.



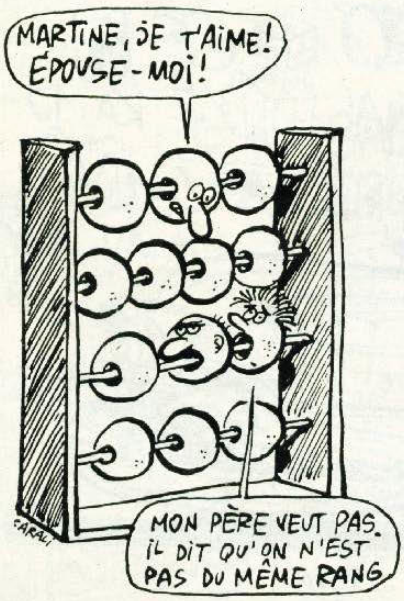
A VOS MARQUES, PRÊT, RÉPONDEZ !

N°1 Pourriez-vous avoir l'obligeance, cher et aimé lecteur, de me révéler depuis quand vous connaissez Micro News ?

☐ Depuis le numéro 1, mon gars, j'suis un fidèle, moi.
☐ Oh, ça fait quatre ou cinq numéros, à tout casser...
☐ C'est le premier que j'achète, je le jure !
☐ C'est quoi, Micro News ?

N°2 Bon. Passons aux choses sérieuses. C'est quoi, la bécane qui règne en maître dans votre salon ?

☐ Un Atari ST (Précisez 520, 1040 ou Méga, pour les veinards) :
☐ Un Amiga (Le modèle SVP) :
☐ Un MSX 1 (marque) :
☐ Un MSX 2 (marque) :
☐ Un Amstrad CPC (464 ou 6128 ?) :
☐ Un Commodore 64 (à moins que ça ne soit un C128 ?) :
☐ Un compatible PC (Pas IBM, quand même ! Alors quoi ?) :
☐ Une console de jeux (marque) :
☐ Un Thomson (MO ou TO ?) :
☐ Un Amstrad PCW (Si y'a un lecteur avec un PCW, je meurs !) :
☐ Un truc avec des touches. C'est quoi, le graffiti, en haut à droite
☐ Une calculatrice TI 57 avec 49 pas de programmation
☐ Un boulier



N°3 Vous avez des périphériques ?

☐ Moniteur couleur
☐ Moniteur monochrome
☐ Lecteur de disquettes
☐ Lecteur de cassettes
☐ Imprimante
☐ Disque dur
☐ Autre chose

N°4 Vous savez ce que c'est, un original ? Mais si, les trucs avec les documentations qu'on achète dans les boutiques... Vous en avez quand même, à la maison ?

☐ De 1 à 10
☐ De 10 à 20
☐ De 20 à 50
☐ Plus, je suis revendeur
☐ C'est quoi, un original ?

N°5 Et des copies...heu pirates ?

☐ De 1 à 10
☐ De 10 à 50
☐ De 50 à 100
☐ Plus, je suis vraiment fauché

N°6 Seulement ? Non, je suis sûr que, en cherchant bien , vous en avez plus. On recommence :

☐ De 20 à 50
☐ De 50 à 100
☐ De 100 à 200
☐ C'est vrai, j'en ai plus, mais j'ose pas dire combien.

N°7 Ça m'aiderait beaucoup de savoir combien vous avez de programmes dans chacune de ces catégories. Merci d'avance.

☐ Jeux : .....
☐ Utilitaires : .....
☐ Langages : .....
☐ Pro (PAO, Traitement de textes) : ..

N°8 La concurrence, ça vous arrive de la lire. Oui ? Alors, on veut des noms :

☐ Am Mag
☐ Amstar
☐ Amstrad 100%
☐ Amstrad PC
☐ Arcades
☐ Atari Magazine
☐ Compatibles PC Mag
☐ Commodore Revue
☐ CPC
☐ First
☐ Game Mag
☐ Génération 4
☐ ST Magazine
☐ SVM
☐ Tilt
☐ La Croix
☐ Mon Tricot
☐ L'Humanité
☐ Je ne lis que Jours de France :
☐ Autres :

N°9 Essayons d'être sincère deux minutes. De tous ces torch... journaux et de Micro News, lequel est le meilleur ? .....
.....

N°10 Merci, c'est gentil. Mais pourquoi ? .....
.....
.....
.....

N°11 Mais, si je puis me permettre, vous avez quel âge, au juste ? (Les dames sont bien évidemment dispensées de cette question).

☐ Moins de 15 ans
☐ Entre 15 et 20 ans
☐ Entre 20 et 25 ans
☐ Plus
☐ Bientôt la quille

N°12 Si je vous jure qu'on le dira à personne, vous pourriez me dire combien vous gagnez par an ?

☐ Moins de 5 000 Francs
☐ Moins de 50 000 Francs
☐ Entre 50 et 100 000 Francs
☐ Plus
☐ Encore plus

N°13 Tout compris, entre les softs et les journaux (Micro News, en vente partout, 19 francs seulement !) vous dépensez combien par mois comme offrande au dieu Ordinateur :

☐ 19 francs (merci les gars)
☐ Moins de 100 francs
☐ Moins de 300 francs
☐ Moins de 1000 francs
☐ 2019 francs (encore merci)
☐ Plus

N°14 Micro News, vous mettez combien de temps pour le lire ?

☐ Une heure max
☐ Une demi journée
☐ Deux ou trois jours
☐ Un mois entier : j'y reviens tous les jours, c'est ma bible et mon Dieu

N°15 Quand Micro News se décar-

casse à publier des listings, vous les tapez ?

☐ Jamais
☐ Souvent
☐ De temps en temps
☐ Tous, même si c'est pas pour ma bécane
☐ Je suis manchot

N°16 Nous allons publier des hors-séries consacrés à une seule machine, avec des listings, des articles techniques, des "top secret" et des dessins de Carali, of course. Ça vous branche ?

☐ Génial
☐ Faites ch...
☐ M'en fous
☐ Mettez-m'en dix de côté

N°17 Globalement, comment trouvez-vous le journal?

☐ Trop ludique
☐ Trop technique
☐ Trop

N°18 En moyenne, combien de temps votre ordinateur sert-il par jour ?

☐ Moins d'une heure
☐ Entre une et deux heures
☐ Entre deux et cinq heures
☐ Vingt trois heures et demi

N°19 Comment trouvez-vous le look du journal ?

☐ Super génial
☐ Super pas mal
☐ Super moyen
☐ Super nul

N°20 Si vous avez des remarques à faire à ce sujet, c'est le moment.....
.....
.....
.....

N°21 Bon. Là je mets la liste des rubriques habituelles de Micro News, et vous, en face, vous mettez BON, MOYEN ou NUL. Vous vous débrouillez, je vous fais confiance. Moi, je vais boire un café. A tout de suite...

☐ News :
☐ Dossier du mois :
☐ Banc d'essai :
☐ Tests d'utilitaires :
☐ Livres techniques :
☐ Cours d'assembleur :
☐ Articles techniques :
☐ Montages techniques :
☐ Tests de jeux :
☐ Education :
☐ Adaptations :
☐ Top Secret :
☐ Courrier des lecteurs :
☐ Petites annonces :
☐ Bonjour les dragons :
☐ Insert Coin :
☐ Professeur ST :
☐ Docteur Amiga :
☐ Samouraï Micro :
☐ Capitaine Pixel :

N°22 Souhaiteriez-vous voir régulièrement dans Micro News des jeux de société comme Micro Pursuit ou comme les jeux de Carali ?

☐ Seulement de temps en temps
☐ Jamais !
☐ Dans chaque numéro

N°23 Regrettez-vous la disparition des rubriques suivantes ?

☐ Ciné/vidéo
☐ Musique
☐ Actualités de la B.D.
☐ Hits du Martien (livres de science-fiction)
☐ Télématique

N°24 Et la pub, la pub.

☐ Y'en a trop
☐ Y'en a pas assez
☐ Y'en a pile ce qu'il faut
☐ Ah bon, y'a de la pub, dans Micro News ?

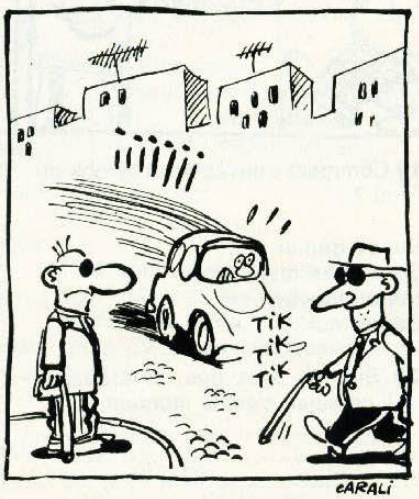
N°25 Vous aimeriez qu'on fasse des concours, avec des trucs à gagner ?

☐ Non, rien à foutre
☐ Plein, ça me fera faire des économies

☐ Je sais pas, mais je veux bien les trucs super quand même

N°25 Pensez-vous que les dessins de Carali soient :

☐ Nuls



☐ Géniaux
☐ Au poil
☐ Une atteinte à la décence et aux bonnes mœurs
☐ Indispensables

N°26 Allez, du courage, encore quelques questions et c'est fini.
Souhaitez vous que nous parlions de moins de jeux, traités chacun à fond, de plus de jeux, critiqués plus rapidement, ou un savant dosage des deux comme nous essayons de le faire actuellement ?

☐ Plus de jeux à fond la caisse
☐ Moins de jeux mais critiques plus grandes
☐ Pour moi, ce sera le savant dosage, merci

☐ L'addition, svp

N°27 Et si demain on se mettait à vous parler de logiciels pro pour votre ordinateur, style PAO, compta, etc. Ça vous brancherait :

☐ A fond
☐ Pas le moins du monde
☐ Faut voir
☐ Un tout petit peu, mais sans abus
☐ Je ne lis jamais le journal :

N°28 Jugez vous ce questionnaire :

☐ Stupide
☐ Indiscret
☐ Utile
☐ Beau
☐ Je ne lis jamais les questionnaires
☐ Garçon, la même chose

N°29 Envisagez-vous, d'ici à quelques mois, de changer d'ordinateur ? Si oui, quelle machine allez-vous acheter ?

.....
.....

N°30 A vous de jouer, je vous ai emmerdé pendant une heure, maintenant, vous êtes libre. Là, juste en dessous, vous pouvez mettre tout ce que vous pensez de Micro News. Allez-y, ça défoule...

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

(Facultatif)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Si mon nom est tiré au sort, j'aimerais recevoir un logiciel pour l'ordinateur ou la console suivante :

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

19 F. PORT GRATUIT

CEUX-CI VOUS SERONT ENVOYÉS DÈS RÉCEPTION DE VOTRE CHÈQUE A L'ORDRE DE MICRO NEWS

MICRO NEWS - 20, PASSAGE DE LA BONNE GRAINE - 75011 PARIS

N°6 L'archimèdes, le 32 bits familial - Apple sur le front russe - MSX porno - ST hanté-IBM/SEGA/Amiga - Le spectre d'Hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Toutes les nouveautés 88 - Philips NMS 8280, la puissance vidéo - Le CES de Las Vegas - Montez votre micro-serveur.

N°8 Dossier piratage - Interview Jane Birkin - L'image numérique - Micro-serveurs - Top secret - Des jeux, des jeux, des jeux...

N°9 Le piratage - Le sida informatique - Portables Amstrad - Tests de jeux - Bidouille sur MSX - Assembleur - Livres, BD micro...

N°10 Des super news - Dossier : les femmes et la micro - P.A.O. : faisons le point - Bonjour les dragons - L'image numérique - Rubrique pas d'accord - Plein de petites annonces - Des pages de bandes dessinées - Spécial consoles : SEGA, Nintendo et NEC - Top secret - Docteur Amiga et Professeur ST - Plus de 70 jeux testés !...

CHAN & CHAN

Chan ou ne pas Chan, telle est la question

Alors mes minous, on a pris ses petites habitudes ? Chaque mois, grâce à Micro News, on a un an d'avance sur les copains et on frime un max en parlant de la console NEC ? Bon, puisque vous êtes de nouveau en état de manque, voici votre dose du mois, un shoot de première !

Ça ressemble à Super Mario Bros, ça en a la saveur... non, encore un pompage de Mario, au secours, y'en a marre ! Minute papillon, ça se passe sur la console NEC et vous risquez donc d'avoir quelques surprise...

D'abord ce jeu est beaucoup moins sage que Mario, on y montre ses fesses (oh !) et même, à un moment, on se permet de pisser contre un réverbère (shocking...) ! Ensuite... non, on va pas vous raconter tous les trucs à l'avance, commençons par le commencement.

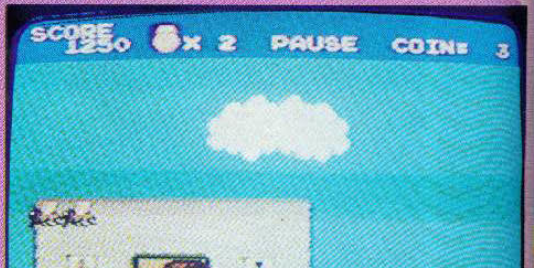
D'abord vous avez le choix entre deux personnages : Chan ou Chan. Grave dilemne, entre les deux mon cœur balance... Chan ou Chan ? Vu l'étendue du problème vous en avez déjà pour deux heures avant de vous décider... Bon ça y est, vous avez fait votre choix ? C'est Chan ? Bravo, c'était celui-là qu'il fallait choisir, décidément nos lecteurs ont toutes les qualités ! Avec ce Chan-là, il vous faudra traverser une douzaine de tableaux et récolter tous les trésors cachés, ceci avec l'aide de votre partenaire, l'autre Chan, qui apparaîtra plus tard dans la course, le front rougit par la honte de ne pas avoir été choisi par vous, oh estimable joueur micronewsien (les meilleurs...). Chaque tableau est divisé en quatre sections, merci Nintendo. Lorsque votre niveau d'énergie atteint zéro, vous perdez une vie mais... vous pourrez refaire le plein d'énergie en allant dans les toilettes les plus proches ! Bien sûr, durant votre périple, vous rencontrerez d'innombrables vilains, tous plus immondes les uns que les autres, pour culminer avec un énorme dragon pourpre qui s'envolera dans les airs lorsque vous l'aurez touché ! Vous rencontrerez l'autre Chan en cours de chemin, en train de pisser contre un réverbère (c'était lui ! Heureusement que vous avez choisi l'autre !), ou en train de faire pire dans les buissons (re-shocking), c'était donc pour ça qu'il rougissait tant, le bougre ! C'est le moment de lui foutre un bon coup de pied au c... en l'envoyant dans les airs. Pour se venger, il vous

lancera des bouteilles de coca du haut d'un palmier mais... il y a une arme secrète...

Si vous abaissez la manette tout en tapant sur le bouton de tir, vous pourrez.... (j'ose à peine le dire, c'est vraiment une grande première dans les jeux vidéo)... *péter* au nez de vos ennemis et les tuer net d'un coup (comme dans la réalité, me dit le maquettiste) !

La musique est super et, à la fin, vous devrez vous coltiner avec une énorme brute qui s'écroulera en roulant des yeux après que vous lui ayiez défoncé les dents !

La qualité est celle d'un jeu de salle d'arcade, y'a plus qu'à construire le meuble autour. Bref, un très bon jeu,



drôle, passionnant et tout. Et surtout, vous l'aviez remarqué, distingué, du meilleur goût et tout à fait raffiné. La meilleure amie de Madame votre mère, la Vicomtesse de Schmoll, appréciera beaucoup...

(Carte Hudson Soft pour console NEC).

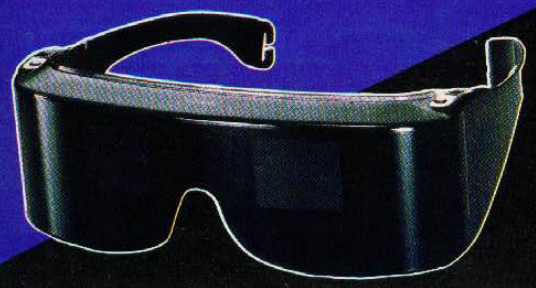
T.T./J.-M.B.

RAD RACER

Les mains en haut du volant

Pas de suspens : Rad Racer, c'est, à peu de choses près, Out Run en version Nintendo. L'esprit est le même : il faut conduire longtemps, à très grande vitesse. Pas d'acrobaties extraordinaires ; mêmes les virages les plus serrés ne demandent pas de dérapages à la Fangio. De la régularité surtout : chaque course est longue, divisée en 4 ou 5 contrôles-temps, qui vous élimineront impitoyablement si vous êtes en retard. Quelques voitures, mais pas trop, foncent avec vous. Méfiance, car elles aiment bien déboîter devant vous, ou se jeter sur vous dès que vous les doublez... A 200 km/h et plus, le choc est violent, et projette généralement votre voiture dans le décor, pour un accident qui n'est pas éliminatoire mais fait perdre pas mal de secondes...
Si vous finissez la course, une nouvelle se présente. Il y en a huit au total, qui font entrer en scène des voitures ennemies toujours plus rapides et hargneuses.

A part ça, un grand confort de conduite : pas de vitesses à passer, il suffit d'accélérer avec le bouton A et de freiner avec le B (freins très puissants). La manette vous permettra de virer à droite ou à gauche. Une pression vers le haut enclenchera le turbo, très appréciable pour pousser le moteur et dépasser un concurrent vicieux, ou tout simplement pour refaire votre retard... Une pression vers le bas, et vous mettez en marche l'auto-radio (3 mélodies possibles) ou vous le coupez. Si vous êtes vraiment cool, rien ne vous empêche de changer plusieurs fois de musique en pleine course.
Côté vitesse et animation, pas de déception : le décor défile vite, très très vite, avec une grande netteté et sans à-coups. On regrettera un peu la banalité des paysages, à l'exception de la course numéro 4, qui tourne autour d'Athènes et vous fait découvrir le Parthénon sous tous ses angles.
Alors, mieux ou moins bien qu'Out Run ? Difficile à dire. Le pilotage de Rad Racer est plus fin, mais l'ambiance est moins "fun" et les décors moins paradisiaques. A vous de juger.
(Cartouche Nintendo).



Fanas des jeux d'arcade!

SEGA® Master System est en Suisse!

Les fantastiques jeux d'arcade SEGA sont maintenant sur console. Branche simplement sur ta télé et joue! Attention les réflexes, l'aventure se corse avec les accessoires périphériques SEGA: le pistolet interactif, les lunettes 3-D uniques au monde, le Control Stick... Tu vis un autre monde à la puissance 1 méga, 2 méga et même 4 méga!

SEGA, plus de trente jeux d'enfer, dont les cartouches Out Run, After Burner, Missile Defense 3-D, Rocky... Avec un graphisme, des couleurs, des sons déments.

Pour tout savoir sur la console, les accessoires, les cartouches SEGA et recevoir la liste des points de vente, écrire ou téléphoner à:

Logicosoftware SA, CP 71, 1000 Lausanne 19, Tél. (021) 26 52 12
Importateur et distributeur exclusif pour la Suisse

CRÉATION 3

GLOBAL DEFENSE

La guerre des étoiles... atomique !

On vous le dit tout de suite, Global Defense, c'est génial ! Et en même temps prodigieusement simple. Au centre de l'écran, votre satellite et un curseur

rouge à côté de lui. Phase offensive : le satellite survole la Terre et doit détruire les installations atomiques de l'ennemi. Il suffit de déplacer le curseur rouge et de tirer : une explosion circulaire grossit puis diminue à l'endroit où il se trouvait quand vous avez pressé le bouton. Exactement comme dans Missile Command : tout objet ennemi touché par cette explosion disparait.

Vous devez protéger votre satellite des missiles ennemis. Pour déplacer le satellite, il faut presser le bouton 1 et actionner le joystick mais vous devez aussi gêrer le curseur : au début la panique est totale ! Mais où est mon curseur ? Tiens, le satellite vient d'exploser, j'avais oublié de le surveiller !

A chaque fois qu'un objet ennemi échappe à votre tir et disparait après avoir traversé tout l'écran, une des cases du bas de l'écran devient rouge. C'est ennuyeux, on le verra... La phase offensive se termine quand une navette vient embarquer le satellite.

Phase défensive : l'ennemi commence à bombarder la Terre. Des points bleus montent au dessus du globe. Détruisez-les aussitôt, ou ils vont se transformer en missiles nucléaires et retomber vers la planète ! Quand l'un d'eux y parvient, une case rouge de plus... Comme les cases rouges de la phase offensive sont restées, et que la Terre explose (fin de partie !) dès que toutes

les cases sont devenues rouges, vous avez une phase défensive d'autant plus facile que vous avez bien réussi la phase offensive !

Ajoutez à cela des bonus par types d'armes détruites, des pourcentages de destruction, des vagues d'assaut toujours plus complexes, des missiles qui se séparent pour former de véritables parachutes nucléaires, et mille autres trouvailles diaboliques, plus un graphisme spatial efficace : le jeu d'arcade rapide, stressant par excellence !

Indispensable si vous aimez les montées d'adrénaline !

(Cartouche Sega).

J.M.M.

SUPER WONDER BOY IN MONSTER LAND

Un nouveau classique

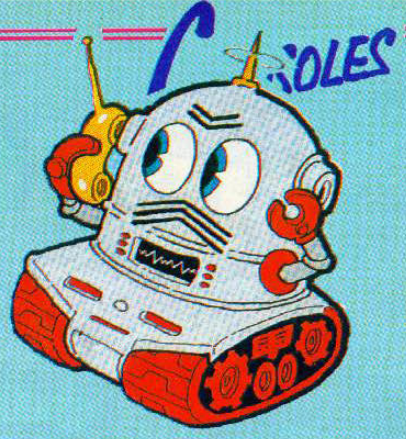
Vous aviez adoré Wonder Boy et rêviez de continuer l'aventure... Alors réveillez-vous, Super Wonder Boy est là dans une nouvelle histoire qui est une mixture d'aventure, d'arcade et de stratégie !

Le but du jeu est de tuer un dragon et de restaurer la paix. Vous rencontrerez beaucoup d'ennemis qu'il faudra (bien sûr) tuer. Ils disparaitront en laissant une pièce d'or que vous devrez ramasser. Il y a des portes qui, une fois ouvertes, vous donneront accès à des messages ou à des armes et des talismans que vous pourrez acheter avec les pièces d'or. Chaque niveau doit être traversé en un temps limité, indiqué par des petits cœurs, et tout contact avec les "méchants" réduit le temps disponible. A la fin de chaque niveau, vous devrez tuer un gros monstre et récolter la clé qu'il laisse derrière lui.

Vous obtiendrez alors un bonus de temps supplémentaire et vous pourrez obtenir 10 000 points de plus en récoltant ensuite tous les objets "extra" (à tuer ou toucher deux fois). Vous rencontrerez toutes sortes de situations et de personnages : des serpents, oiseaux, piscines, ascenseurs, boules de feu, champignons ambulants, etc.

Les graphismes sont parmi les meilleurs disponibles à ce jour sur la console Sega et la maniabilité et le plaisir

GHOSTBUSTERS



La chasse aux fantômes est ouverte

Voici, sur Sega, la reprise du logiciel d'Activision déjà édité sur Amstrad, Commodore, Atari, MSX et Spectrum. Le thème, vous l'avez deviné car votre culture cinématographique n'a pas de limites, est celui du fameux film "SOS Fantômes", traduction de Ghostbusters.

Vous commencez par équiper votre équipe de "chasseurs de fantômes" avec toute une série de gadgets choisis parmi une panoplie impressionnante et surréaliste : aspirateurs à fantômes, lave-fantômes, déradiatiseurs, et je vous passe le reste. Puis vous commencez à patrouiller dans la ville, en vous efforçant de capturer les fantômes dès qu'ils investissent un immeuble, et ce avant qu'ils ne se réunissent pour donner naissance à leur chef, grotesquement représenté sous les traits (moelleux) de l'énorme "homme-guimauve". Bref, on suit le film à la lettre.

Hélas, le jeu est abominablement raté : certains intermèdes vous obligent à conduire votre voiture le long d'une rue longue et déserte, à dix kilomètres-heure, pendant deux bonnes minutes... A mourir d'ennui ! Les bruitages sont une véritable agression pour l'oreille, et la musique, imitée de la bande-son du film, est fausse à faire hurler.

Pour tout dire, cela faisait bien longtemps que nous n'avions vu une cartouche aussi nulle et même aussi désagréable à jouer ! Une purge.

(Cartouche Sega).

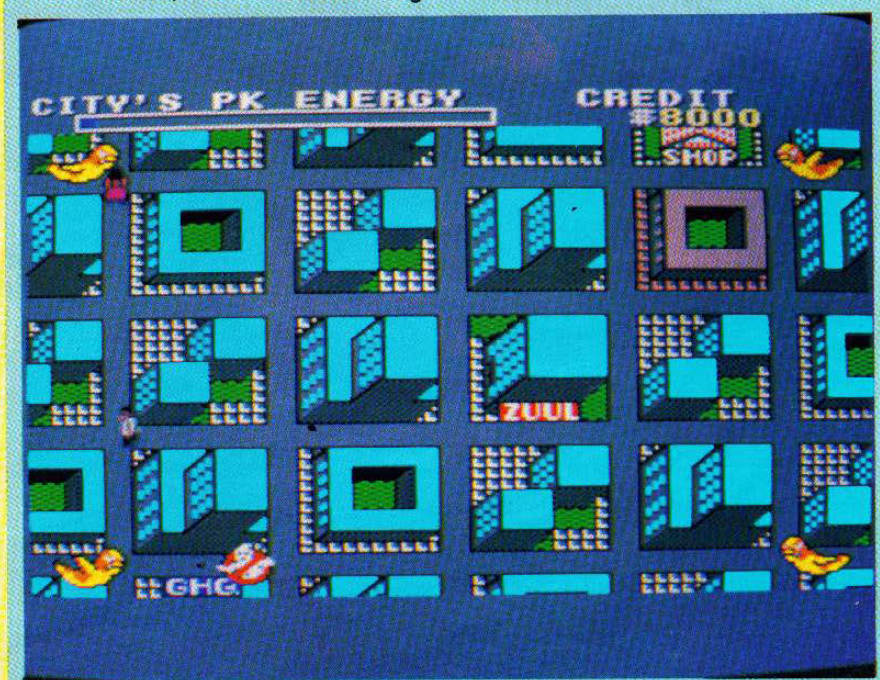
J.M.M.

de jouer sont au top-niveau. Les programmeurs de chez Sega semblent en progrès constants et ce jeu montre une évolution au niveau de l'utilisation des couleurs. Les sprites tremblent peu, contrairement au premier Wonder Boy, et d'une manière générale Sega semble mettre la barre plus haut, tant au niveau du graphisme que de l'intérêt du jeu.

Super Wonder Boy deviendra certainement un classique et ouvrira peut-être la voie à toute la série des nouveaux jeux d'arcade/rôle/aventure qui font en ce moment un malheur au Japon.

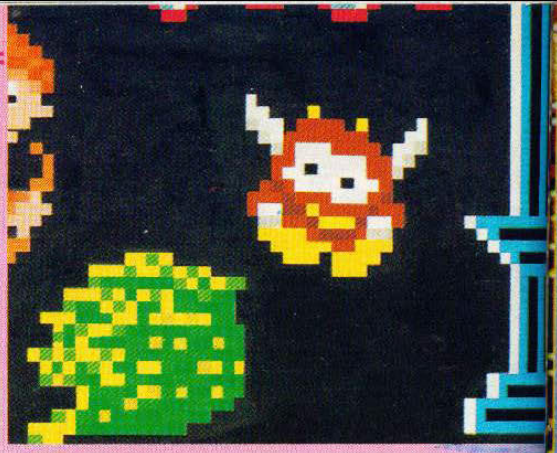
(Cartouche Sega).

T.T.

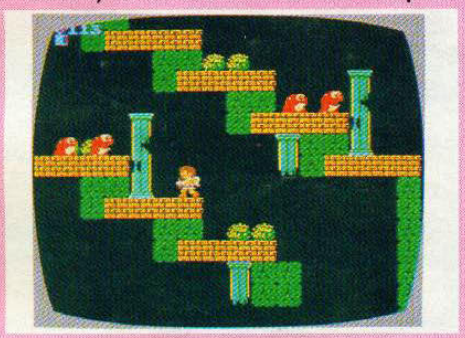


KID ICARUS

Les anges ont la vie dure



Le scénario de base de Kid Icarus est absolument incompréhensible. Pas grave ! Il suffit de savoir que Kid Icarus est un jeune ange, dont le pays a été plongé dans l'obscurité par une congrégation de sorcières. Un ange, c'est têtu : il va aller rechercher la Lumière dérobée, et devra pour cela atteindre le Palais du Ciel, où l'attend (de tentacule ferme) la méchante Medusa. Un parcours infernal, divisé en quatre mondes, eux-même divisés en trois étapes. A chaque fois qu'Icarus franchit une étape, il n'est plus obligé de repartir du début. Un mot de passe apparait en fin de partie, et il suffira de le rentrer par la suite pour repartir de cette étape. Une façon astucieuse de "conserver en mémoire" les progrès du jeu, moins agréable qu'une pile intégrée, mais cependant très pratique.



Le premier monde est souterrain, et réservé aux alpinistes. Une escalade longue et douloureuse, le comble pour un ange ! Mais les jeunes anges volent peu, c'est connu... Et ils meurent quand ils tombent jusqu'en bas de l'écran ! Difficile, car de drôles de bestioles trainent dans le coin, et bloquent certains passages. A leur contact, Icarus perd des fractions de son énergie vitale.

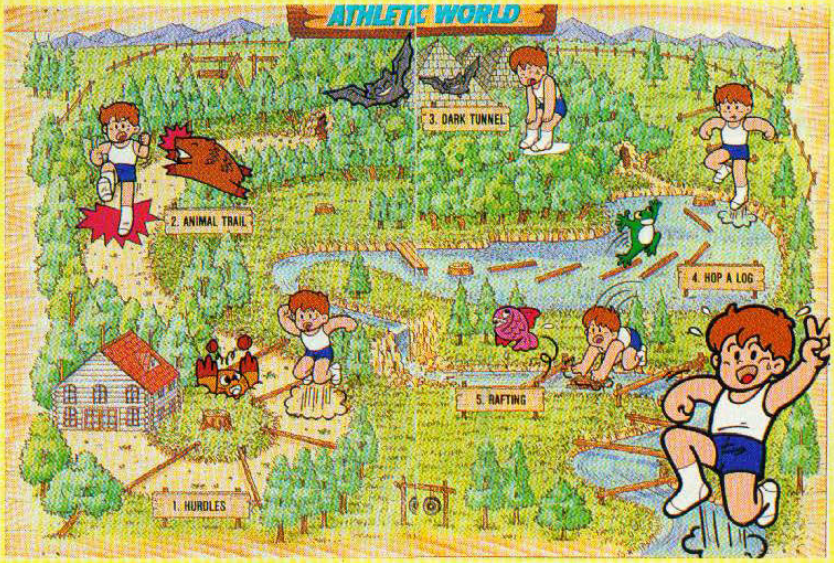
Comme d'habitude, tout l'art consiste à prévoir l'arrivée de ces ennemis pour les dégommer aussitôt, tout en ramassant au fur et à mesure des armes et des objets magiques. Pas d'innovation donc, à l'exception du système des mots de passe. Mais l'univers de Kid Icarus est fort bien construit, et l'animation répond en souplesse aux moindres commandes du joystick. En outre, quelques salles secrètes, particulièrement difficiles à négocier, ajoutent du piquant à ce jeu d'arcade-aventure...angélique !

(Cartouche Nintendo).

J.M.M.

ATHLETIC WORLD

Le tapis



Mais qu'est-ce donc que ce grand tapis en plastique, qui se branche sur la prise joystick 2 ? Un instrument de torture, rien d'autre. Vous insérez la cartouche. Pour l'instant, tout va bien. Un menu apparait sur l'écran. Choisissez "débutant". Mettez-vous debout sur les deux positions rouges centrales du tapis. Une piste de course apparait à l'écran, et un athlète. C'est vous. Commencez à courir, en restant sur les positions rouges. Du nerf ! Plus hauts les genoux ! L'athlète court sur l'écran. Mais voici une haie... Sautez en décollant simultanément vos deux pieds des positions rouges. Et continuez à courir. Si vous atteignez le but avant la tortue

SPACE HARRIER 3D

Vertige en 3D

Après Zaxxon et Blade Eagle, voici Space Harrier en 3D ! Il s'agit en fait aussi bien d'un Space Harrier 2 que d'une version 3D car les graphismes sont différents, il y a beaucoup plus de couleurs, le jeu est encore plus intense et il y a quelques dragons qui sont très vicieux ! Vous avez donc intérêt à vous accrocher à votre manette, un peu à la manière des marins qui, autrefois, s'attachaient à la barre du navire et restaient fidèles au poste, parfois jusqu'à la mort... Devrez-vous en arriver à de telles extrémités ? Avec la console sega ce n'est pas impossible, ceux qui ont joué au premier Space Harrier nous comprennent !

Sachez d'abord que vous ne pourrez pas jouer à ce jeu sans les lunettes 3D, contrairement à Zaxxon 3D (cf Micro News n°11), dommage !

Mais vous êtes déjà au premier tableau, nommé Platia : des "Aliens", qui semblent sortis tout droit de "Star Wars", vous attaquent en vous envoyant de grosses sphères bleues, la vitesse est terrifiante ! Lorsque vous êtes touché, le même "AAARRRGGGHHH !" angoissant résonne dans vos oreilles mais un sympathique "GET READY" vous remet en piste et en sueur.

Ensuite viendront les colonnes d'acier au contact mortel, avec des jets menaçants qui les évitent en faisant du slalom, tout en vous tirant dessus. Ames sensibles s'abstenir... A la fin du tableau, le dragon a un graphisme bien détaillé et, pour une fois, n'est pas trop dur à tuer.

Le second tableau s'appelle Moura, avec un arrière-plan constellé d'étoiles : de grosses pointes métalliques descendent lentement du ciel et remplissent l'écran, y'a intérêt à dégager vite fait ! Mais l'horizon s'incline au loin et les collisions sont imminentes, surtout qu'il vous faut aussi abattre de gros papillons verts. Vous commenciez à souffler un peu mais des vaisseaux en rotation arrivent alors et vous tirent des nuées de sphères mortelles...

Il vous faudra continuer, tirer sans cesse, sur toujours plus d'ennemis, avec en toile de fond des paysages riches en couleurs et des effets 3D très réussis.

A la fin du jeu, à cause de la sueur et des tremblements, votre main ne pourra plus tenir la manette et les lunettes seront pleines de buée et de sueur et surtout... vous devrez arrêter un moment pour vous asseoir, car vous serez pris de vertiges !

(Cartouche Sega).

T.T./J.-M.B.

qui vous met au tapis !

du bas de l'écran, vous marquerez des points. Sinon, rien.

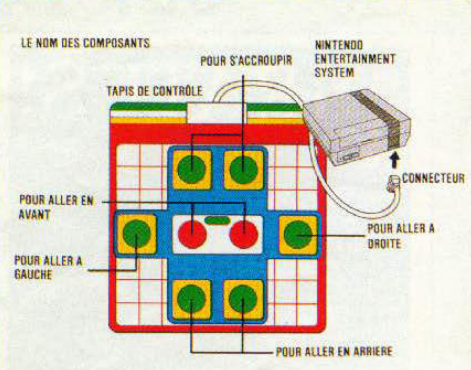
Pas le temps de souffler. Deuxième épreuve : footing dans la forêt. A droite et à gauche des positions rouges, deux cercles verts sur le tapis. En y déplaçant un pied, vous décalerez votre athlète vers la droite ou vers la gauche, pour éviter les sangliers qui passent et qui vous font tomber. Ce n'est pas une raison pour cesser une seconde de courir...

Troisième épreuve : course de côtes ! Impitoyable : des rampes à 45 degrés, qui ne peuvent être grimpées que si l'on court comme un damné !

Quatrième épreuve : le lac. Vous courez sur un ponton. Un petit saut de côté, et vous atterrissez sur un tronc d'arbre, sur lequel vous ne pouvez avancer qu'en sautant à cloche-pied sur la position droite ou gauche. Inhumain.

Cinquième épreuve : la rivière. Un radeau vous emporte sur les rapides. Pas besoin de courir, ouf ! Mais des troncs barrent la rivière : tronc bas, il faut sauter ; tronc haut, il faut se baisser, en s'agenouillant et en posant les mains sur le tapis devant soi. Horrible.

C'est fini. Vous êtes épuisé, en sueur. Le programme vous attribue une note générale, et détaillée pour chaque épreuve, plus un diplôme. Conclusion : ce tapis est une trouvaille cruelle mais extraordinaire. Le fonctionnement ne pose aucun problème. Un gadget qui va ouvrir le marché des consoles vers les légions de paresseux qui rêvent de maigrir tout en restant chez eux... C'est idéal, et le score final est très motivant. D'ailleurs, des cartouches Jeux Olympiques et Aerobic devraient bientôt arriver. Serais-je encore vivant pour les tester ?

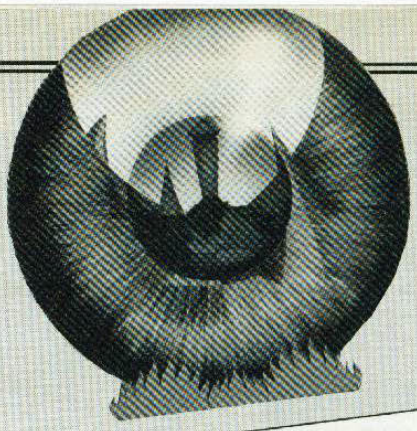


(Cartouche Nintendo).

J.M.M.

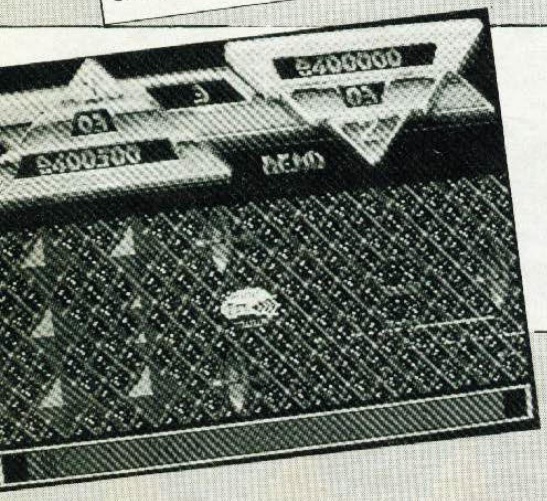
SOFTS

LES ADAPTATIONS



THE SENTINEL SUR AMIGA

Sentinel est l'un de ces logiciels cultes qui ne vieillissent pas. Jeu de stratégie entièrement graphique, Sentinel devient de plus en plus passionnant (et difficile !) au fil des heures. Un jeu calme, avec beaucoup de réflexion nécessaire si on veut s'en sortir. Je ne ferais qu'un seul reproche : le principe est si original qu'il ne peut être expliqué en trois lignes. Donc, je n'en dis rien, la surprise n'en sera que meilleure. Sachez seulement que si vous n'aimez que l'arcade ce n'est pas la peine d'essayer : Sentinel est un monde cérébral.
(Disquette Firebird sur Amiga)

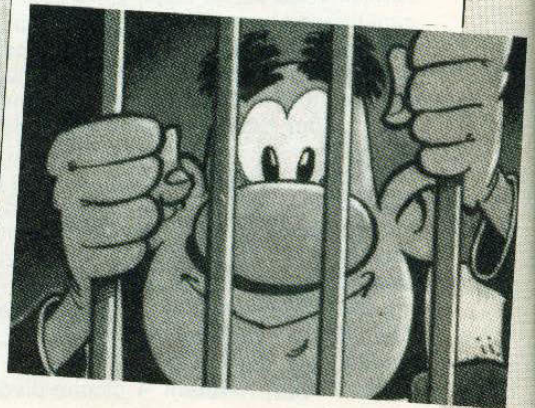


RETURN TO GENESIS SUR AMIGA

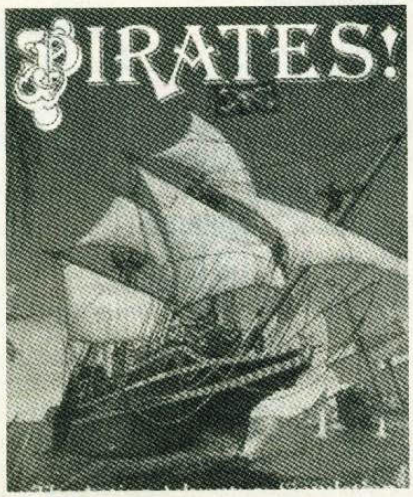
Le mois dernier, nous vous avions présenté Genesis sur ST en criant au miracle tant le scrolling horizontal était parfait. Sur Amiga, le jeu est exactement pareil, tant au niveau graphique que pour l'animation. Seule remarque, il est beaucoup plus facile de faire un scrolling de qualité sur Amiga. C'est donc moins impressionnant... Néanmoins, ça reste un jeu de haut niveau. Il est possible d'acquérir des bonus pour augmenter la puissance du vaisseau : heureusement, sinon, je ne vois pas tellement comment progresser dans le jeu... Bref, un bon jeu...
(Disquette Firebird pour Amiga).

BOBO SUR AMIGA

Bon, je n'ai pas envie de refaire une énième tartine sur BOBO, reportez-vous au numéro 9 (version ST) ou au numéro 11 (sur PC). Sachez seulement que la version Amiga est strictement identique à la version Atari : toujours des petits jeux marrants, sans plus, mais de très bonne qualité. Mais ce qui fait de la version Amiga un must inconstournable, ce sont les fabuleuses musiques. Incroyablement bonnes, pour tout dire, et très variées. Du très, très grand art...
(Disquette Infogrames pour Amiga).

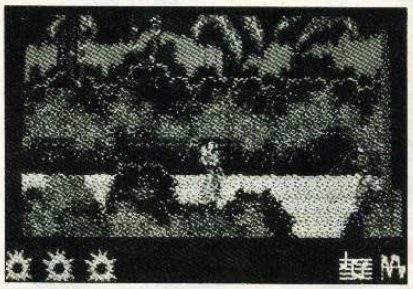


PIRATES SUR PC



Hardi moussaillons, souquez ferme ! Pirates, de Microprose, testé sur CPC dans notre numéro 8, a enfin débarqué sur les rivages PC et compatibles. Et il est encore meilleur ! Je m'explique : le jeu tire pleinement partie de la mémoire vive importante des PC et surtout, surtout, du mode EGA haute résolution. Pour tout dire, il est même nettement plus beau que sur CPC. A part ça, c'est toujours un jeu aussi génial, véritable simulateur de roman d'aventure, mélangeant stratégie et arcade pour notre plus grand plaisir. C'est, de très loin, le meilleur jeu disponible sur PC. Et, tenez-vous bien, l'adaptation est en cours sur ST...
(Disquette Micropose pour PC)

PLATOON SUR ST



Voici enfin le jeu guerrier de chez Ocean adapté sur ST. Après une version C64 très réussie, celle-ci est assez décevante, puisque quasiment identique. Le jeu reste égal à lui-même, assez quelconque, en tout cas sans rien de véritablement novateur. Un jeu de guerre de plus, c'est tout... En plus les graphismes sont assez moyens, pour ne pas dire plus. Bref, je ne vous le conseille pas.

(2 disquettes Ocean)

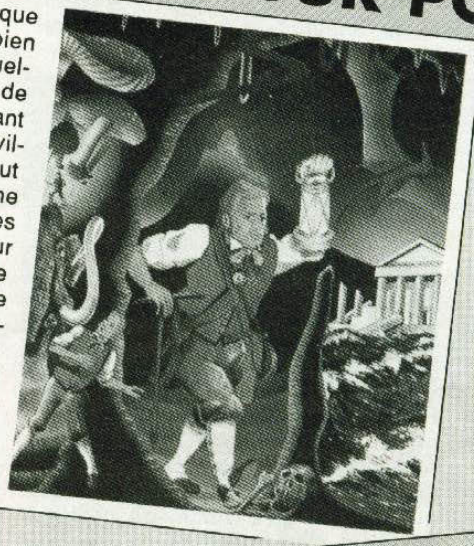
SPACE RACER SUR PC

Parmi les très nombreuses adaptations de Space Racer, celle sur PC semble très bien faite. Les animations sont étonnament bien réalisées, tout comme la musique de présentation et les bruitages qui, sans rivaliser avec ceux de l'Amiga, n'ont aucune rancune à avoir envers le ridicule circuit sonore de la machine. Seules les couleurs dignes d'un moniteur en mal de coloration sont hors saison (les concepteurs aurait pu travailler le mode EGA). Signalons que le programme reconnait parfaitement les vrais joysticks IBM, chose rare pour de nombreux jeux et bien utile dans le cas présent.

(Disquette Loriciels pour PC).

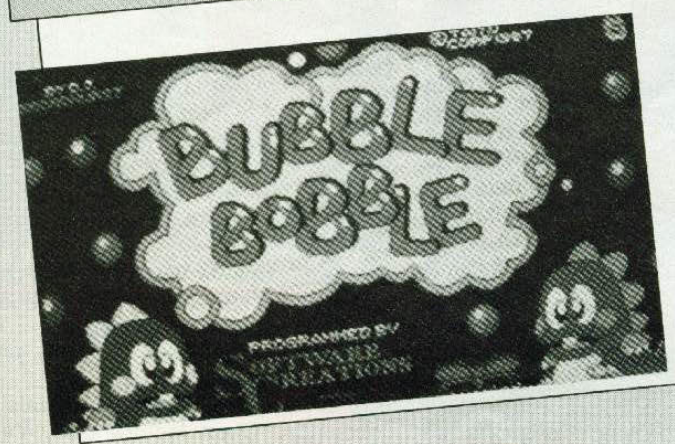
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE SUR PC

Le principe du jeu reste le même que sur les autres machines, ce qui, bien entendu, n'enlève en rien l'effet quelque peu soporifique, entrecoupé par de courts moments d'arcade ressemblant fort aux ridicules amusements intervillesques. En résumé ils sont ratés, tout comme sur les autres versions. Mais ne nous plaignons pas, car en regard des habituels programmes présentés sur cette machine, ce dernier fait figure de super-jeu et il sera agréable de se (re)plonger dans les profondes écritures du célèbre écrivain. Et si toutefois vous possédez une machine de type AT, il vous sera possible d'adapter votre programme à la rapidité de traitement de l'engin.



(Disquette Chip pour PC).

BUBBLE BOBBLE SUR AMIGA



Le plus sympathique des fantômes de la micro informatique vient de faire son apparition sur Amiga. Heureux les lecteurs de Micro News, ils l'avaient appris les mois dernier, avant tout le monde. L'adaptation est de bonne qualité, le jeu est toujours sympa, rigolo et original : vous dirigez une petite bulle dans de sombres méandres et en soufflant dessus. Dommage cependant que l'on se croirait face à la version ST : graphismes identiques, au pixel près. Bah, le jeu est sympa quand même...

(Disquette Ere pour Amiga)

LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

Tout se passait bien à la rédaction. Pour tout dire, l'ambiance était même au beau fixe et tout le monde baignait dans l'allégresse et le champagne. Nous venions d'apprendre les chiffres de vente du dernier numéro. L'esprit déjà passablement embrumé par l'alcool, l'ensemble de la rédaction de Micro News planait à des hauteurs quasi-nirvanesques. Soudain, ce fut le choc. La porte se brisa et un individu commenca à hurler je ne sais quelles injures. Bon sang, mais c'est bien sûr, vous l'aviez reconnu, c'est le professeur ST.

Micro News : mais qu'est-ce qui se passe, professeur ?

Prof ST : C'est un scandaaaaale ! Le mois dernier, il y avait 100 nouveautés Amiga et le docteur a eu deux pages de plus que moi.

Micro News : Ben oui, qu'est-ce que vous voulez, il avait réussi à avoir des kilos de nouveautés en exclusivité d'Angleterre...

Prof ST : Justement, j'ai passé une semaine à Londres et une autre en Allemagne et je vous amène, tenez-vous bien, 200 nouveautés sur Atari ST. Sur les 200, j'en ai déjà la moitié et j'ai pu voir presque toutes les autres en exclusivité. Au fait, j'en profite pour dire bonjour à Brice que j'ai croisé sur 3615 l'autre jour.

Micro News : C'est fini, les messages personnels ?

Prof ST : On commence avec **Revenge of The Mutants Camels N°2**, édité par ce vieux baba (pléonasme) de Jeff Minter. Malheureusement, c'est une nullité innommable. Tout comme **Richard 3 version 2**, petit jeu de tableau, mais alors vraiment petit (l'éditeur n'a d'ailleurs pas osé sortir la version 1), **Warlock** est un jeu d'arcade-aventure dans le style Airball, mais si lent qu'on croirait qu'il a été fait en GFA Basic... Par contre, **Artificial Dreams** est un bon jeu de tir, sauf qu'on distingue assez mal les obstacles des bonus. Résultat, on meurt assez vite...

Micro News : Parlez moins vite professeur, faut que je prenne des notes, moi !

Prof ST : Il faut que je me dépêche, j'ai un max de choses à vous dire. Par exemple que **Le Tour du monde en 80 jours**, de **Go**, est meilleur sur ST que sur Amiga ! Dommage qu'il soit aussi nul, c'est quand même une catastrophe. **Missile Command**, attendu depuis des lustres, est enfin arrivé, et il est vraiment parfait dans son genre.

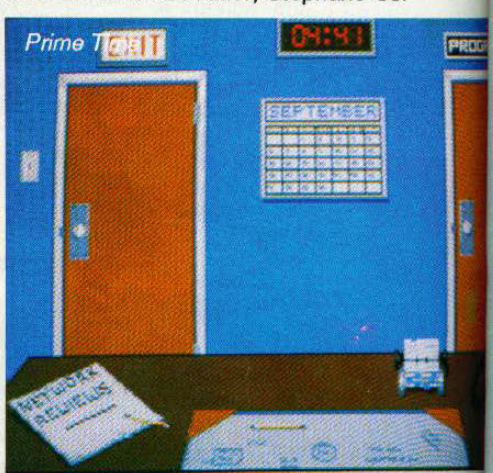
Comme **Crak'ed**, signé Atari, attendu depuis plus d'un an, est enfin arrivé. C'est très mignon, un peu simple mais rigolo.

Micro News : Vous n'avez aucun nouvel utilitaire ?

Prof ST : Si, une nouvelle version : **Music Studio 88**, un peu amélioré, mais je cherche encore les différences importantes avec la première version. Allez, revenons au jeu, avec **Sky Blaster**, la meilleure musique jamais faites sur ST, mais qui prend une disquette à elle seule. Le jeu, un simulateur de vol avec images fractales, est catastrophique. Dommage.

Micro News : J'aimerais bien un jeu qui soit d'actualité...

Prof ST : Alors j'ai un truc super pour vous, ça s'appelle **Prime Time**. Vous êtes le patron d'une chaine de télé et devez obtenir les meilleurs taux d'audience aux heures de grande écoute (le Prime Time, en anglais). A offrir à Patrick Sabatier, Stéphane Collaro et tutti quanti. A part ça, c'est passionnant. Comme dirais Francis Bouyges, c'est un jeu en béton.

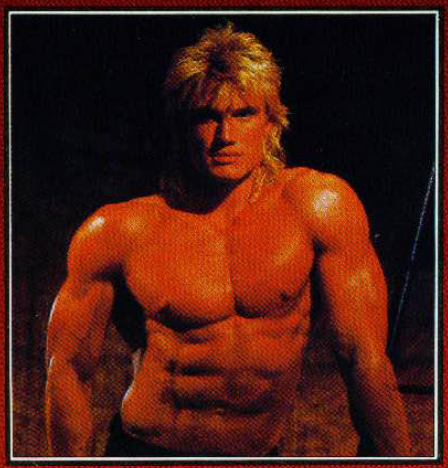


Micro News : Elle est très bonne, professeur, elle est très bonne.

Prof ST : Merci, je la replacerais à l'occasion. Chez les français, **Ver-**

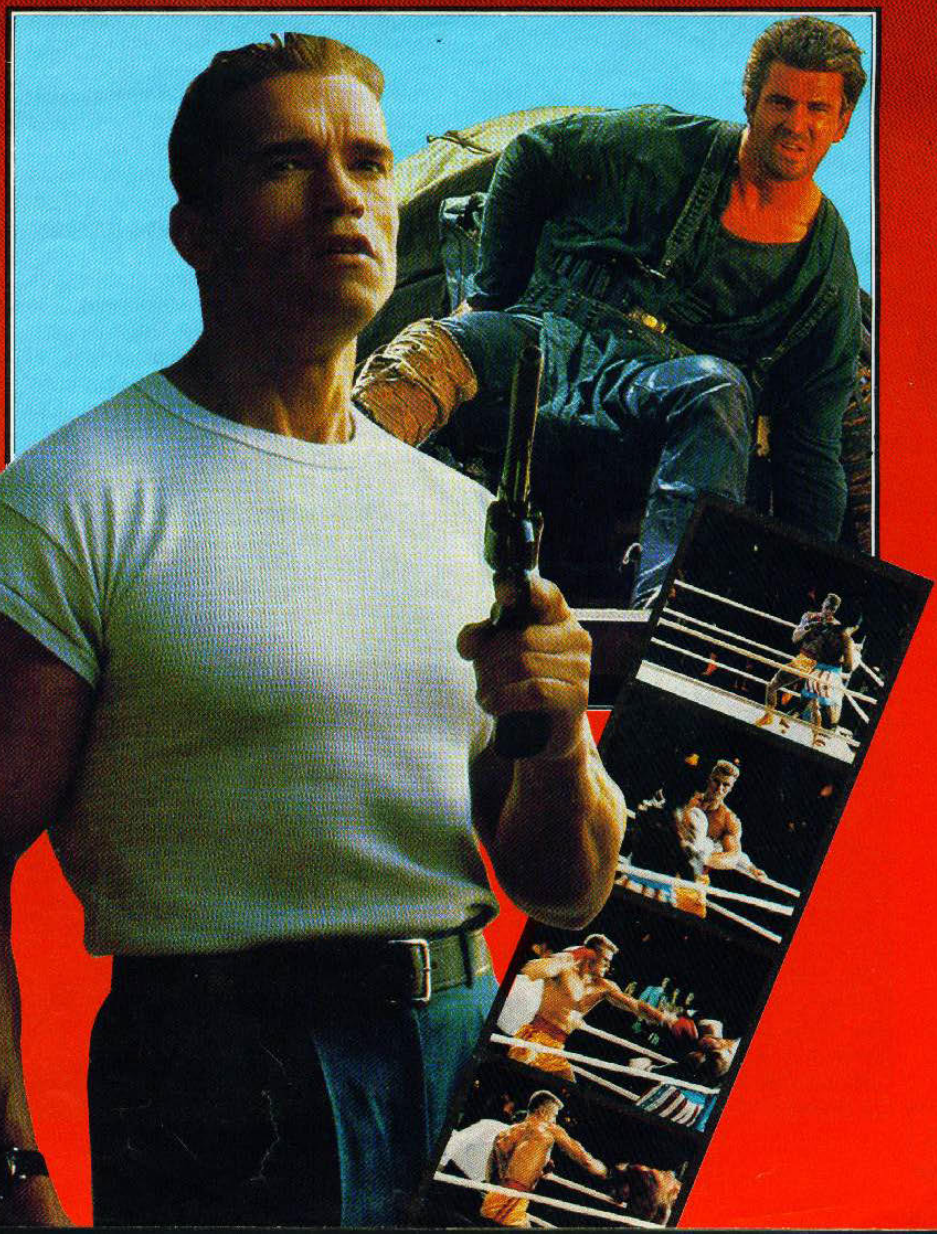
STARFIX NUMERO SPECIAL 5 ANS D'

AVENTURE Action



HORS-SÉRIE

STARFIX



100 PAGES
300 PHOTOS

DES HOMMES
Arnold Schwarzenegger
Dolph Lundgren
Jackie Chan
Sylvester Stallone
Carl Weathers

DES FILMS
Maniac Cop
Red Scorpion
Blue Jean Cop
Le Contrat
Rampage

ET DES CASCADES
Amsterdamned
Above the Law
Mr Dynamite

ET AUSSI
Armor of God
Tonnerre de feu
Hollywood Biceps
Mad Max. Etc.

Sailles Story, de FIL, a l'air très mignon (cf test). Un des événements du mois, c'est **STAC** (ST Adventures Creator), un générateur de jeux d'aventure (textes et graphiques). Il est vendu en 2 disquettes, dont une de démo en freeware, les aventures produites sont exécutables directement sans droits à payer. C'est pas mal mis à part que le clavier est géré en QWERTY, dommage.

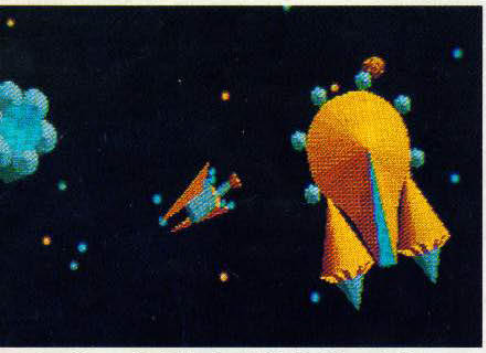
Micro News : Vous n'auriez pas un bon petit jeu d'aventure ?

Prof ST : Bien sûr. Je vous conseilles **Legend of the Sword**, un jeu de Rainbird (cf test) assez moyen, mais très idéal pour les débutants. Pour les intellos, je signale la sortie de **Trivia Troove**, une sorte de Trivial Pursuit, mais nullissime. Vous en voulez encore ? Alors j'ai aussi **Tetra Quest**, un jeu de **Microdeal**, qui ferait mieux de prendre des vacances plutôt que de sortir des softs pareils. Je vous signale aussi la sortie de **Lock On**, un jeu dans le style Outcast (ou Renegade). Seul détail, on a bien l'impression qu'il a été fait en GFA Basic tellement il est... Bref. Parlons d'autre chose...

Micro News : Oui, on a surout parlé des mauvais softs pour le moment.

Prof ST : Alors, passons aux bons. Le monument du mois, c'est bien sûr

Whirligig



Gauntlet II, de US Gold, qui tient sur 2 disquettes doubles faces, avec 700 Ko de digits musicales si vous avez un lecteur double face (plus quelques donjons en prime !). Encore mieux que le I, sauf qu'on ne peut pas sauvegarder ses scores, ce qui est scandaleux ! A toutes fins utiles, je signale qu'il y a 116 niveaux dans le jeu, ce qui permet de jouer un moment. Autre chose, **Virus**, l'adaptation du célèbre et génial Zarch sur Archimedes. C'est très dur, mais très beau, le but du jeu est de détruire les vaisseaux ennemis qui polluent notre belle planète. A mon humble avis, ils ont plutôt intérêt à changer le nom du jeu, sinon, je ne vois pas qui osera le charger... Ce sera fait par **Firebird**, tout comme **Pandora**, qui est nettement plus beau que sur C64 (cf test C64/ST), **Verminator** un jeu d'arcade-aventure fabuleux mais qui se fait attendre : j'ai vu une démo il y a bien six mois. **Flying Shark**, toujours de **Firebird**, était un bon jeu d'arcade sur 8 bits (CPC surtout), mais la concurrence sera vive sur ST. Enfin, Firebird nous donnera **Conqueror** et **Harvey Headbanger** en octobre si tout va bien. Et aussi **Whirligig**, jeu spatial qui a l'air génial en 3D remplis bien évidemment.

Micro News : Et les français, dans tout ça ?

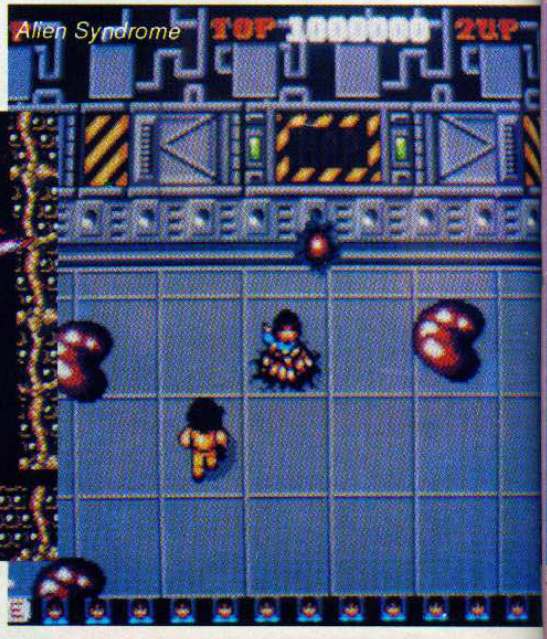
Prof ST : **Bob Morane Océans** est sublime. **Infogrames** se met enfin sérieusement au ST, et ça vaut le déplacement. On en redemande. Infogrames va distribuer **Les Trois Mousquetaires**, un jeu d'aventure anglais avec images digitalisées, mais nul. Par contre, j'attends **Natacha** avec impatience, les graphismes sont superbes, tout comme les **Tuniques Bleus**, mélange de wargame grand public et de jeu d'arcade. Moyen, mais bon, il faudra le tester en détail. Ensuite, **Opération Jupiter** (ex G.I.G.N., mais débaptisé), la libération d'otages détenus dans une ambassade et qui est très, très impressionnant. A la hauteur de Bob Morane Océans, plusieurs jeux différents, stratégie et réflexe, bref, du tout bon. Allez, on ne va pas dire que des gentillesses. Par exemple **Lord Of conquest**, d'Electronic Arts, n'existe pas sur Amiga et on le comprend bien, tellement il est nul. On dirait presque un 800XL... c'est tout dire.

Micro News : Gasp.

Prof ST : Oui, n'est-ce pas. Un des meilleurs jeux du mois, c'est **Alien Syndrome**, qui s'inspire de Gauntlet

Verminator ▼

avec un excellent scrolling dans les deux sens et en plein écran. Le but du jeu est de sauver des hommes capturés par des aliens. **Rimrunner** est enfin arrivé sur ST. Fait par **Palace Software** (Barbarian, entre autres), il est très beau, mais méritera un test



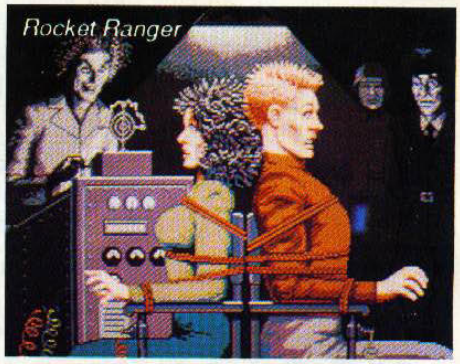
complet pour savoir s'il tient vraiment la route. En tout cas, le scrolling est incroyablement bon. Parfaitement. Et **Barbarian II** sera bientôt là, toujours aussi bon, et on peut jouer le guerrier *OU* la princesse, je ne vous dit que ça. Palace prépare aussi **Super Thief** et **Star Ship**, mais j'ai tout essayé, je n'ai pas pu les voir... Au fait, n'achetez pas **Vixen**, de **Martech**. ce n'est absolument pas un jeu porno. Quand elle court, on dirait même Wonder woman... Il y a une quarantaine de tableaux et le jeu est vraiment très dur. Par contre, achetez **Nigel Mansell GP**, saison de formule 1 extaordinaire et très sophistiquée...

Micro News : Ouf. Ça fait déjà un sacré paquet, pas vrai ?

Prof ST : Il m'en reste encore des milliards. On va les faire par éditeurs, c'est plus facile. Commençons par **Accolade**, qui sort **The Train**, jeu de guerre très bien fait, **Apollo 18**, simulation spatiale nulle, **4th inches**, foot US, et **Scenary Test Drive**, disquette de paysage. **Activision** va faire très fort, si j'en juge par les préversions qu'ils m'ont donnés. D'abord, le sublime **Archipelago**, simulateur avec des décors en fractales, plus de 26 000 écrans différents. On attend **Karnov**, mais je ne l'ai pas encore vu. Par contre, **Gee Bee Air Rally**, cette géniale course d'avions (!) est presque aussi belle que sur Amiga. **Super Hang-On**, très célèbre jeu d'arcade, arrivera en septembre et ne vous décevra pas. Et **R-Type** (cf rubrique Insert Coin), déjà présent et fabuleux sur console NEC (cf Micro News N°9) sera là très bientôt. Le secret est bien gardé, mais d'après ce que j'en sais, ça vaudra le détour, tout comme le très célèbre **Afterburner**, qui s'annonce très beau et **SDI**, la version arcade, cette fois-ci.

Micro News : La rentrée s'annonce grandiose.

Prof ST : Un peu, mon neveu. D'autant que ce n'est pas fini. Chez **Alligata**, on verra bientôt **Snap**, mais c'est malheureusement un des seuls programmes dont je vous parle aujourd'hui sans l'avoir vu. **Arcana** travaille de plus en plus et nous offre une très bonne adaptation de **l'Android**, plus **Craters Wars** et **Mars Cops**, une histoire loufoque qui mêle roman policier et aventure spatiale. Chez **Cascade**, on aura la suite de Ace, **Ace II**,



très prometteur pour ce que j'en ai vu, et **Ring Wars**, que je ne connais pas encore. Les petits français de **Chip** vont bientôt finir **Jeanne d'Arc**, construit comme *Voyage au centre de la Terre*, donc très beau. On en arrive maintenant aux logiciels les plus attendus de l'année..

Micro News : Vous voulez parlez de qui ?

Prof ST : Des **Cinemaware**, bien sûr. après *Defender of the Crown* et *SDI*, **Sinbad**, sorti depuis un an sur Amiga, arrive enfin. Il est très beau, mais c'est le moins bon. Ensuite **King of Chigaco**, superbe et hilarant, même version que sur Amiga, mais qui nécessite un anglais courant. **The Three Stooges** est en cours d'adaptation. J'ai vu les premiers éléments de la version ST, il reste pas mal de boulot. Enfin, **Rocket Ranger**. Il est enfin fini sur Amiga et, pour une fois, l'adaptation devrait être réalisée très vite. Tant mieux, Rocket Ranger va faire un triomphe total. **Cobra Soft** prépare un nouveau crime en Italie : **Meurtres à Venise**, et je peux vous dire que le scénario sera aussi bon que les précédents mais que la réalisation sera nettement supérieure. Restons dans les français avec **Coktel Vision**, de plus en plus dynamique. Je ne peux pas vous révéler grand-chose, mais surveillez-les bien, ça va venir. Notons quand même dans leurs dernières productions que si **20 000 Lieux** n'est pas mal, **Indian Mission** est une catastrophe. Toujours chez les français, **Qin**, de **Ere Informatique** mérite un test complet tellement il est bon. Le très célèbre **Ball Breaker**, de **CRL**, arrive et il est très bien, même si moi aussi j'en ai marre des casse-briques. Tiens, je vous signale en passant que **Microprose France** va distribuer les softs Cosmi et donc **Defcon 5**, jeu de stratégie sur fond de guerre nucléaire. Microprose adapte **Airborne Ranger**, **Project Stealth Fighter** et **Kennedy Approach**, tous issus du C64. Pas mal, mais pas une révolution. Par contre, le fabuleusement génial **Pirates**, jeu d'aventure animé et captivant, arrivera en septembre. J'ai pu l'entrevoir, et il est encore plus beau que sur les autres machines...

Micro News : On fait une pause.

Prof ST : Ça va pas la tête ! Il m'en reste beaucoup, regardez donc toutes ces disquettes. Qu'est-ce qu'elles contiennent ? Deux nouveaux **Databyte**, **Ice Hockey**, déjà présent sur PC et pas mal, et surtout le très bon **Indoor Sports** (ping-pong, fléchettes, hockey sur table et bowling). C'est aussi bien que sur Amiga, et c'est peu dire. Et très bientôt, un tennis, **Grand Chelem**. Autre chose, **Doomark** travaille sur

plein de softs en même temps. L'adaptation de James Bond d'abord, **Live and let die**, que je n'ai pas encore pu voir, la suite de **Trivial Pursuit**, toujours égal à lui-même, c'est à dire bon, **The Sewer**, inconnu et top-secret, **Unitrax**, assez bizarre et surtout **Return of the Jedi** et **The Empire strikes back**, la suite de *Star Wars*. D'après ce que j'en ai vu, ils seront tout les deux très bien foutus. Sûrement les prochains musts sur ST.

Micro News : Oui, mais si on aime les jeux sophistiqués ?

Prof ST : Eh bien, on ne s'énerve pas. On attend calmement la sortie des prochains **Electronic Arts**, parmi lesquels le superbe **Ferrari Formula One Simulator**. J'en ai une avant-première, et je peux vous dire que l'animation est encore meilleure que sur Amiga. Les graphismes restent de bonne qualité. Le fabuleux simulateur de vol **Interceptor**, que mon collègue le docteur Amiga vous avait présenté en exclusivité s'envolera aussi sur ST. Et la démo est extraordinaire. Il vous avait aussi présenté **Star Ray**, de **Logotron**, et je peux vous dire que c'est notre Dieu à tous, alias **Steve Bak**, qui se charge de la version ST : grandiose. Chez Logotron aussi, ils travaillent sur **Sargon III** (déjà le numéro 3, comme le temps passe...), **Stargoose** et **Quadrilien** qui est compliqué et moyen. Enfin, tous les fanas de jeux de rôle attendent **Bard's Tale II**, et je peux leur promettent qu'il sera encore mieux que le premier. Et je sais de quoi je parle, je l'ai fini, le premier... Chez **Elite**, lui aussi distribué par Ubi Soft, on s'est mis à fond au ST. Ça nous a donné le génial **Buggy Boy**, arrivé depuis quelques jours en magasin.

Micro News : Oui, je sais, on en a parlé le mois dernier.

Prof ST : Oui, mais c'est tellement bon qu'il ne faut pas hésiter à en redire un mot. **Elite** prépare aussi **Paper Boy**, l'adaptation du jeu d'arcade et des versions 8 bits (excellentes), mais je n'ai pas réussi à le voir, donc je crains le pire au niveau délai. Par contre, je vous parlais le mois dernier de **Beyond the Ice Palace**, il est enfin arrivé, et il n'y a rien de plus par rapport à la préversion que le programmeur m'avait fait voir. Dommage que le jeu soit toujours un peu trop facile... Par ailleurs, je peux vous annoncer officiellement, ou presque, que **Ghost'n Goblins** est en cours de programmation. et on est même pas loin de la fin. Je n'ai pas pu prendre de photo, mais cela viendra. Elite propose aussi **Thunder Cats** que nous testons dans ce numéro, et **Space Harrier** qui est superbe mais vendu en 2 parties, c'est dégueulasse.

Indy 500

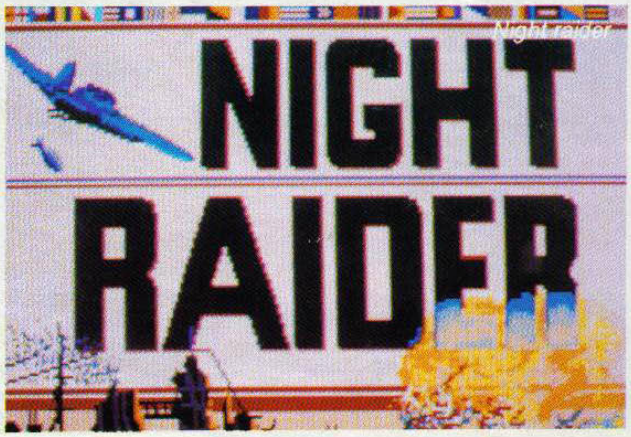
En fait, le jeu est très rapide et mignon, mais seul reproche, il n'occupe qu'une partie de l'écran seulement. Allez, passons aux USA avec **Epyx** (distribué en france par US Gold). On attend quatre jeux : **California Games**, mais les versions 8 bits étaient assez nulles, donc je ne suis pas pressé, **Dive Bomber**, jeu de guerre pas trop mal, et surtout **The Games : Winter Editions** pour septembre et **The Games : Summer Editions** pour novembre, l'adaptation officielle des J.O de Cagliari et Séoul. De ce que j'ai pu en voir, croyez-moi, vous n'allez pas en revenir... Au fait, je l'avais oublié, il y aura aussi **4x4 off road Racing**, mais lui, je ne l'ai pas encore vu, donc je ne vous en dis rien.

Micro News : Encore, encore !

Prof ST : Je vous avais dit que **Eurosoft** adaptait son **Playhouse Strip Poker** ? Non ? Tant pis, c'est pas terrible. Par contre, ils préparent **INDY 500**, course de Formule 1 pas mal du tout. Et **Exocet**, les auteurs de Foundation Waste, vont bientôt nous donner **Phantasm**, au titre prometteur... Un des plus gros éditeurs du marché, **GO**, prépare un gros paquet de softs : **Last Duel**, **Forgotten World**, **Eld Storm**, **1943**, adaptation superbe du jeu d'arcade, **Wizard Warz** assez moyen, **Side Arms**, superbe, **Bionic Commando**, déjà très bon sur CPC, **Tiger Road**, superbe jeu d'arcade, **Black Tiger**, idem et **Street Fighter**. Celui-là va faire un hit ou je ne m'appelle plus Professeur ST.

Micro News : Quoi de neuf, docteur ?

Prof ST : **Grand Slam** nous avait déçu avec Flinstone (alias les Pierrafeux), alors que va donner **Chubby Fighter** ? Au fait, ils vont sortir un nouveau foot : **Peter Beardsley's Football**, mais peut-être sous un autre nom : c'est une star du foot anglais inconnu en France. Autre grand du marché anglais, **Gremlin**. Ils font faire très très fort avec ce que j'ai pu voir : **Blood Valley**, arcade aventure sympa, **Ramrod**, inconnu, **Masters of The Universe**, bon remake de Gauntlet déjà disponible, **Tour de Force**, une course cycliste loufoque mais nulle sur 8 bits, alors j'ai des doutes, **FOFT**, grandiose, je n'en dis pas plus mais vous aurez bientôt un test complet, **Alternaltive World Games**, parodie hilarante de Summer Games, très bien foutue. Ensuite, **Hercules**, jeu de combat très réussi sur 8



Night raider

bits et en cours de finalisation, donc dispo très bientôt. Après cela viendront les deux très gros jeux Gremlin : **Mickey Mouse**, dont je vous parlais en exclusivité le mois dernier, et surtout **Night Raider** (qui devait s'appeler Since The Bismark) un mélange de simulateur de vol et de jeu d'arcade grandiose, très riche, très complet, et malgré tout facilement abordable. Un des hits de la fin de l'année à coup sûr. Et en prime, le jeu comporte des images digitalisées de Churchill et Hitler : nous sommes en pleine guerre et il faut couler le Bismark, le plus grand cuirassé nazi de l'époque. Passionnant et génial.

Micro News : Et quoi d'autre ?

Prof ST : No comment ! **Hewson**, encore une grosse boite anglaise, adapte tous ses titres 8 bits sur ST : **Cybernoïd**, bon, **Exolon**, pas mal sans plus, **Nebulus**, techniquement fabuleux, et **Zynaps**, très bien. Passons à encore plus fort, avec le couple diabolique **Ocean/Imagine**, qui développe maintenant tous leurs softs en priorité sur ST. Ça va commencer avec **Rastan Saga**, nul sur C64 mais qui va être très bien, je sais de quoi je cause, j'en ai vu des bouts. Ensuite, **Combat School**, **Army Moves** et **Green Beret**, trois "hits" super-célèbres sur CPC et superbement adaptés, là aussi, je sais tout, j'ai tout vu. Le jeu de l'année, celui sur lequel tous les efforts des développeurs ont porté, c'est **Operation Wolf**, arcade fabuleuse. Je peux même vous dire qu'il est impossible de différencier la version arcade de la version ST. Disponible en septembre, précipitez-vous pour l'acheter dès que posible, c'est un truc génial, label "Prof ST" oblige. A noter qu'Imagine nous donne aussi **Arkanoïd II** j'en connais pas mal à qui ça va faire plaisir. **Grizor** est le meilleur jeu d'arcade jamais disponible sur CPC. Superbe, très bien animé, bref génial. S'il est aussi réussi sur ST... seulement, gasp, je ne l'ai pas encore vu, je ne peux pas me prononcer. On accelère avec **Target Renegade** (cf n°11 sur C64), **Vigilante** (cf n°11 Insert Coin), **Where Time stood still**, qui à l'air... disons bizarre, mais pas terrible. On termine avec trois hits en puissance, en tout cas les pré-versions le laissent espérer : **Dragon Ninja**, **Guerrila War** et **Typhoon**. Ouf.

Micro News : Mais y'a que des boites connues ?

Prof ST : T'en veut, des nouveaux ou des inconnus ? Alors, surveilles **Incentive**, qui va sortir **Football Manager II** (pouah !) et **Driller**, jeu de stratégie à la Elite, génial sur CPC. **Logotron** va aussi sortir **Sir Lancelot**, pour le moment, je ne l'ai pas encore testé, j'ai pas eu le temps. Et les allemands de **Magic Bytes** bossent comme des fous à la version micro du génial **Paranoïa**, jeu de rôle fabuleux où le maitre du jeu est un gigantesque...ordinateur.

Micro News : Les français, y dorment ou quoi ?

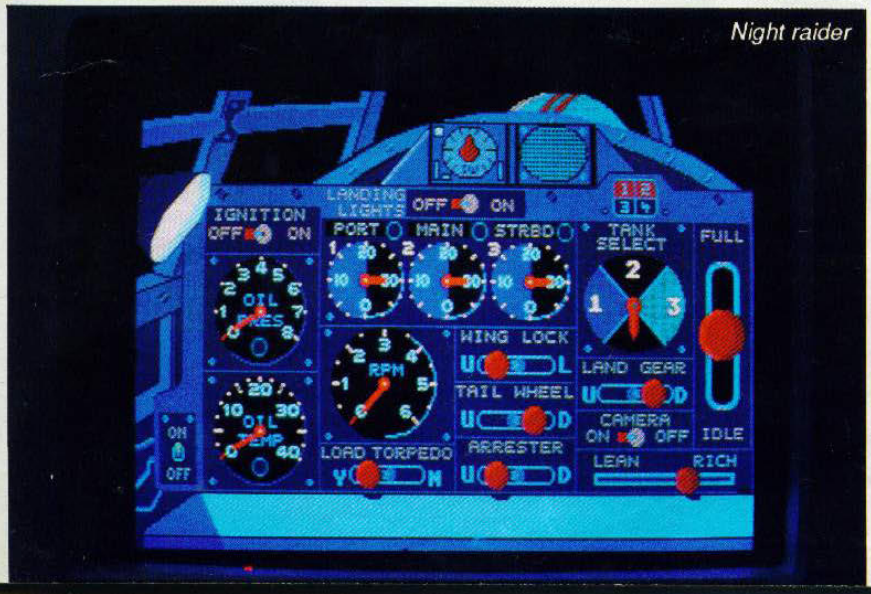
Prof ST : Au contraire. **Infomédia** vient de lancer **Explora**, LE jeu d'aventure sur ST, en 4 disquettes (cf Top Secret). **Lankhor** continue sur sa lancée et sort **Maupiti Island**, la suite du Manoir de Mortevielle, à la rentrée. Il a l'air tout aussi génial et nettement plus beau : un des softs de la fin de l'année, sans aucun doute. Et puis, on aura aussi bientôt deux jeux d'arcades : **Killdozer** (testé dans ce numéro), qui est pas mal pour un jeu en GFA Basic et **Elemental** en octobre. Quant à **Vroom**, leur course de F1, c'est super rapide ! Animation excellente, graphisme de qualité, tout ça à la rentrée si vous avez le courage d'attendre. **MBC** adapte deux jeux d'aventure du CPC, **Frozarda** et **Marmelade**, parodie du génial Masquerade. Nettement retravaillés, ils n'ont rien à voir avec les versions CPC. Plein

(Suite page 110)

Night raider

Night raider

Night raider



LES TRUCS DU DOCTEUR A

Le mois dernier, le docteur Amiga avait fait très fort, en vous proposant plus de 100 nouveautés en exclusivité afin de calmer la boulimie de votre Amiga. Fera-t-il aussi fort ce mois-ci ? Le suspense est quasi insoutenable...

Micro News : Alors, docteur, quoi de neuf ?

Docteur Amiga : Pas mal de choses, pas mal de choses. Bon, ce mois-ci, il n'y a pas 100 nouveautés, c'est pas tous les jours fête. Mais rassurez-vous, il y a quand même pas mal de bonnes choses. Je vais commencer par un scoop, l'adaptation du célèbrissime jeu d'arcade **Pac Mania**. Il est

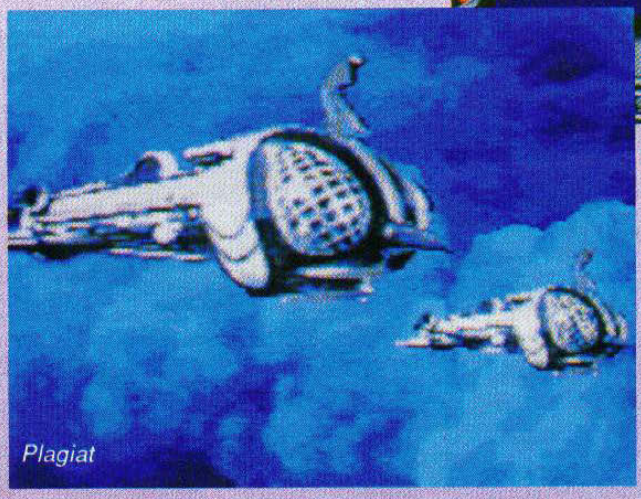
Pac Mania

quasiment fini, à un ou deux poils près. Pac Mania, c'est ce remake de Pac Man en trois dimensions dans des décors de...Légo ! Je peux vous dire que le jeu est fabuleux. Pour vous en convaincre, jetez donc un œil à la photo d'écran qui doit traîner dans un coin, pas loin.

Micro News : Ça, c'est de l'arcade pure et dure !

Docteur Amiga : Absolutely, my friend. Mais si vous préférez les jeux d'aventures, les prises de tête à n'en plus finir, bref, les énigmes tordues et vicieuses, j'ai aussi ce qu'il vous faut. C'est un jeu d'aventure aux graphismes extraordinaires : **Plagiat**. Entièrement géré par icônes, il est fabuleux. Dommage que l'ensemble soit, comme d'habitude, en anglais, mais sinon c'est vraiment un must. Vous voulez autre-chose ? Alors pourquoi pas **Sunny** ?

Plagiat


Plagiat

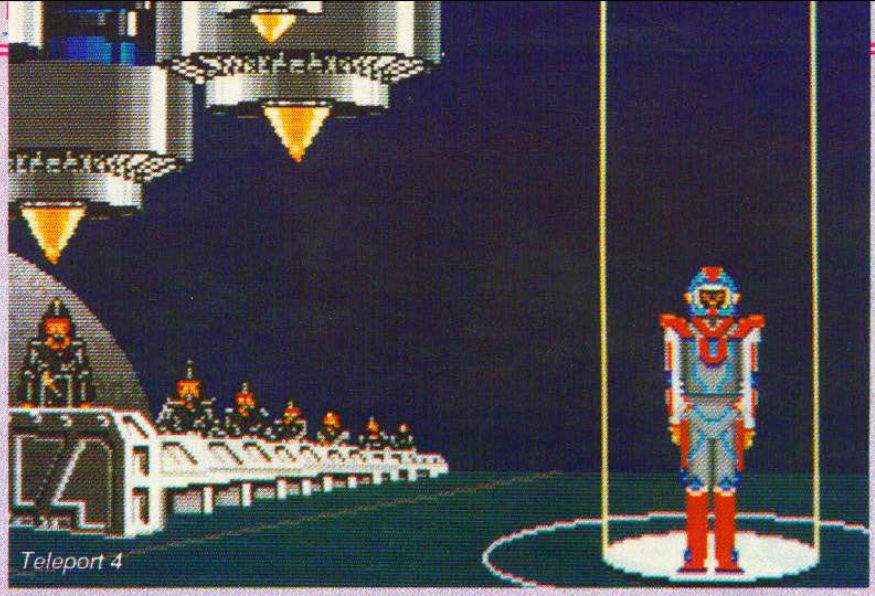
Bon d'accord, le jeu n'est pas terrible, mais les graphismes sont de grande qualité et l'animation très rapide.

Micro News : Merci docteur. je me sens déjà beaucoup mieux. Pour un peu, je m'envolerais presque.

Docteur Amiga : Hum. Je vous vois venir. Eh bien oui, **Interceptor**, d'Electronic Arts est enfin disponible en français : le meilleur simulateur de vol de tous les temps et de toutes les machines. Mais vous le savez déjà, puisque ça fait trois mois que je vous en parle. Sinon, j'ai eu **Flight Path 737**, une adaptation d'un logiciel qui existait sur certains 8 bits. Bon, il n'est pas mauvais. Il est même plutôt pas mal, mais il souffre de la concurrence de Flight Sim et d'Interceptor.
Moyen, en fait....

Summy

AMIGA

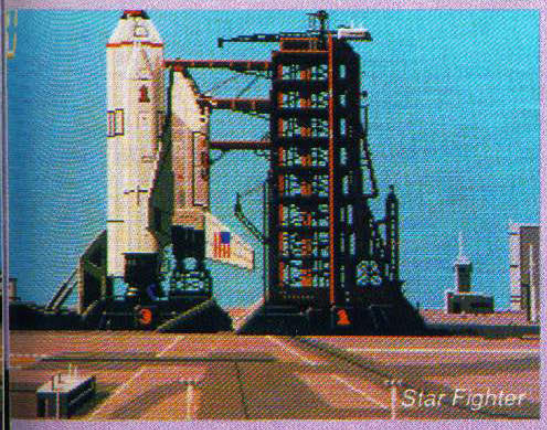

Teleport 4

Micro News : Aïe. Je retombe sur terre à vitesse grand V. Je m'enfonce même au plus profond.

Docteur Amiga : Sileeeeence ! Ah, je vous jure, on ne plus être tranquille. C'est quand même ma rubrique ici, merde, laissez-moi causer.

Micro News : Mais docteur, vous devenez complètement fou ?

Docteur Amiga : Sileeeeeeeeence. Fou, moi ? Jamais, je porte un thermolactyl. Non, en fait, j'ai dû trop jouer à **Sarcophaser**, de Rainbow Arts, et ça m'a un peu tapé sur le système... C'est un remake fabuleux de Nemesis (sur MSX) : jeu de tir horizontal, dans des


Star Fighter

paysages futristes, et des bonus successifs qui viennent augmenter votre armement. Le tout, évidemment, face à un paquet d'ennemis. Ultra difficile mais parfaitement réalisé, j'y joue toute la journée.

Micro News : C'est pour ça que vos nerfs ont laché ?

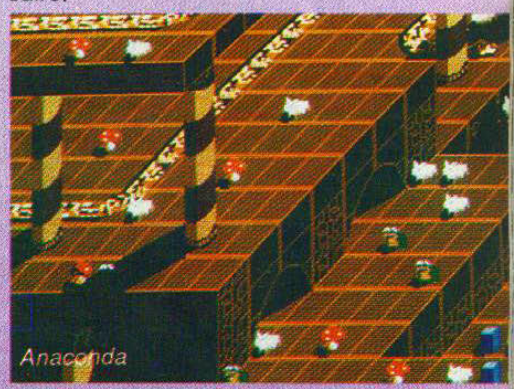
Docteur Amiga : Sileeeeeeeeeeence ! Ami lecteur, mon collègue journaliste vient de se trouver mal. Ne lisez plus ses interventions, merci. En plus, j'ai de l'exclusif, des news que vous n'êtes pas prêt de voir dans un autre canard. Les hollandais de Eurosoft vont faire très très fort à la rentrée, ils m'ont montré des previews de leurs futurs logiciels et croyez-moi, ça va décoiffer... D'abord, **Star Fighter**, un fabuleux jeux d'arcade aux graphismes éblouissants. Vous décollez à bord de la navette et atteignez une base spatiale que vous devez détruire. C'est beau comme de l'arcade et passionnant comme de l'arcade. Magnifique.
Ça arrivera en France en septembre. Ensuite, **Anaconda**, toujours d'Eurosoft. Si je vous dis que c'est un jeu basé sur la sempiternelle chenille qui collecte des bonus tout en grandissant, vous allez eêtre déçu...

Micro News : Ben, oui.

Docteur Amiga : Shut up you silly game player. Mais non, no, niet, scrumpfle (en taïwanais), vous ne serez pas déçu : c'est en trois dimensions, avec différents niveaux superposés, etc. Allez donc jeter un coup d'œil aux photos d'écrans, vous m'en direz des nouvelles. Et le scrolling est super. Alors, là aussi, on attend la rentrée avec impatience... Dernière nouveauté d'Eurosoft à la rentrée, **Teleport 4**, un remake de TRON, superbement réalisé lui aussi, avec des graphismes étonnants. En gros, vous êtes tombés à l'intérieur de votre ordinateur et devez participer "de l'intérieur" à trois jeux : Pac man, Galaxian, Tron. La réalisation est vraiment étonnante et le fait de placer le joueur au centre du jeu est une super idée. Vraiment un très bon truc . Tiens, il y aura aussi une adaptation de **Bank Buster**, toujours d'Eurosoft, enfin un casse-briques original. Si vous voulez des détails, allez donc voir mon collègue Samouraï Micro qui vous en glisse un mot.

Micro News : Et, mais c'est de la publicité clandestine ça, je rêve.

Docteur : Silencio ! Va fa enculo, fillo di scraba. Pericoloso spor gersi. Et tutti quanti. **Screaming Wings**, de Red Rat Software est un pompage complet de *1942*, sauf que, "modernité" oblige, on a affaire à des chasseurs, genre Mirage ou Mig, je sais pas vraiment, et ça m'intéresse pas tellement de le savoir en fait. L'animation est lamentable, la gestion des tirs foireuse (on meurt à cause de balles qui passent à côté de vous...), bref c'est incroyablement mauvais pour de l'Amiga. On ne sauvera que la synthèse vocale, très marrante. Allez, je termine avec quelques petits jeux supplémentaires : **Tron 5000** d'abord, qui est un remake de Tron, le jeu et non le film. C'est très beau mais ultra-difficile : chauqe adversaire dispose de son propre écran et il n'est pas toujours évident de repérer l'endroit où se trouve son adversaire.


Anaconda

Micro News : Je peux placer un mot, de temps en temps ?

Docteur Amiga : C'est bien parce que je suis gentil, allez-y.

Micro News : C'est fini, terminé pour ce mois-ci. L'espace qui vous est imparti se limite maintenant à trois lignes au bas de la page. Allez, bonnes vacances docteur, et rendez-vous le 25 aôut pour le prochain numéro de Micro news...

Docteur Amiga : Mais dites-moi, le prochain numéro, c'est le numéro 13... Héhéhé. Allez, rendez-vous après les vacances, vous ne serez pas déçu du voyage. Amiga vaiiiiiiiiincra !

TOP SECRET !

Bravo les gars ! Votre courrier commence à nous inonder, c'est super, continuez comme ça ! Mais vous n'êtes pas les seuls à flasher sur le canard, la plupart des éditeurs sont devenus des inconditionnels de Micro News et ils ont spontanément accepté de participer à cette rubrique. Sympa de voir qu'ils jouent le jeu et que, eux aussi, Micro News ils adorent. Tous les mois, les plus grands éditeurs vous offriront donc autant de jeux que de solutions publiées. Et comme à la rentrée Top Secret aura une plus grande place... il y aura donc **plein de jeux à gagner** ! Ce mois-ci, c'est **US GOLD** qui offre un jeu à tous les lecteurs nous ayant envoyé une solution. Avouez que vous êtes gâtés, pas vrai ? Je vois les possesseurs de consoles qui s'affolent... Pas de panique les amis, à partir de ce numéro et tous les mois, **NINTENDO** et **SEGA** offriront des cartouches à ceux dont les trucs sur consoles seront publiés. C'est donc une sorte de concours permanent avec des centaines de jeux à la clé. Vous avez tout compris ? Alors, qu'est-ce que vous foutez encore là ! Vous devriez déjà être en train d'écrire à : **Micro News, (Olivier Zythoun-Top Secret), 20 passage de la Bonne Graine, 75011 Paris**, sans oubliez de préciser l'ordinateur ou la console pour lequel vous désirez recevoir un jeu ! ...et un très grand merci ce mois-ci à US Gold, Sega et Nintendo, sans oublier **Ere Informatique** qui offre **150 jeux** en page 57 !

AU SECOURS !

Ce mois-ci, j'ai vraiment reçu des kilos de bidouilles en tout genre. J'ai même été obliger d'aller supplier notre rédac-chef adoré de bien vouloir me donner plus de place pour réussir à caser une bonne partie de vos envois. N'écoutant que sa grande bonté, il a fait les choses en grand, puisque nous sommes passés de trois à six pages ! Et allez donc jeter un coup d'œil en page 80-81, je ne vous dis que ça. Vous voyez qu'on vous gâte... Je vous rappelle encore une fois que les auteurs des bidouilles ici publiées se voient TOUS récompensés d'un logiciel pour leur machine, ce mois-ci **Us Gold, Nintendo ou Sega** ! Qu'est-ce qu'on dit au monsieur ?

Si vous nous envoyez quelque chose et que vous n'êtes pas publié, ne vous découragez pas, mais continuez... N'oubliez pas aussi que nous aimons bien la chair fraîche, à savoir des astuces sur des jeux récents. Je fais le point de ce que je recois. **Amstrad** : c'est pas mal, mais peu mieux faire. **Amiga** : ça démarre très fort, continuez comme ça et ce sera parfait. **ST** : c'est génial. Vous êtes les meilleurs. Je précise quand même une chose : j'ai 15 fois le Manoir de Mortevielle, alors je sais que le jeu est super, mais quand même... Même remarque pour Out Run, d'ailleurs. **Thomson** : le désert, ou presque (4 ou 5 astuces). Pourtant, on recoit du courrier... Alors les mecs, réveillez-vous ! **MSX** : Pas de problème, ça assure. **Sega** : pareil, vous assurez très bien. **Nintendo** : moyen, moyen. **Apple** : à ma plus grande surprise, ça marche aussi, j'ai eu une vingtaine de lettres. C'est pas le Pérou, mais c'est déjà ça. **C64** : pas mal, mais vous devez pouvoir faire mieux. Allez, assez causé, place aux jeux.

Olivier Zythoun

DES ST A LA PELLE

Laurent Massa habite à Lapalud, dans le 84. Je n'ai absolument aucune idée d'où ça peut se situer, mais ça fait plaisir de voir qu'on lit Micro News, à Lapalud. Si, je vous jure. Bon, il nous a envoyé un paquet de trucs sur Atari. Par exemple, dans **Ikari Warrior**, le jeu style Commando (pas mal, d'ailleurs), pour avoir un tank invincible, il vous appuyer plusieurs fois sur les touches de fonctions excepté sur F1. Comme le jeu est très dur, c'est plutôt un bon plan. Autre jeu de tir, **Goldrunner**. C'est vrai que c'est une vieillerie, mais y'a peut-être des petits jeunes parmi les lecteurs de Micro News qui viennent de le découvrir. Il suffit d'appuyer sur F4 au début du jeu, puis de régler la stabilité verticale de votre moniteur. Ensuite, vous ne combattrez jamais plus de 3 ennemis à la fois. Et un bon plan, un ! A Micro News, on en a un peu marre des casse-briques. Sauf d'**Arkanoïd**. Jetez-les tous à la poubelle, sauf lui. Si vous le trouvez trop dur, maintenez la touche Shift enfoncée et tapez "DEATHSTAR" (durant le chargement) et cliquez sur la souris. Et hop, il suffit d'appuyez sur "S" pour changer de niveau. Attention, je n'ai testé le truc que sur ST, je ne sais pas si ça marche sur les autres versions. Allez, quittons les jeux d'arcade un moment. Arrivons à **Airball**, superbe jeu d'arcade-aventure signé Microdeal. Le livre de sorts se trouve sous un gros tas de cubes (dès le début, prenez la première à gauche). Pour déplacer les cubes, il faut se servir de la barre d'espace. Une fois le livre en votre possession, retournez au début et appuyez encore une fois sur la barre d'espace... **Manhattan Dealers**, de Silmarils a connu son heure gloire. Si vous le trouvez trop dur, appuyez sur toutes les touches de fonctions et ça sera nettement plus cool. Voilà, c'est fini pour les envois de Laurent. Il a assuré comme une bête, vous ne trouvez pas ? OK, alors ce veinard gagne un soft **US GOLD** pour son Atari. Et j'espère (pour lui et pour nous) qu'il continuera à nous envoyer ses trucs en tout genre.

PAUSE CAFE

Bon, après un tel paquet de truc, j'ai bien le droit d'aller boire un café, non ? Merci, c'est sympa. Bon, ne raccrochez pas, j'en ai pour deux minutes et je reviens.

AMIGA VAINCRA

Pelé était un grand joueur de foot, peut-être même le meilleur de tous les temps. Et je ne dis pas ça pour lui faire plaisir parce qu'il est un lecteur régulier du canard. Pardon ? Si, si, je vous assure, j'ai reçu une bidouille de Pelé. La seule chose qui m'étonne un peu, c'est qu'il habite à Rueil-Malmaison (92). Moi, je croyais que c'était à New-york ou à Rio, mais c'est vrai que Rueil, ça a un certain charme. En plus, il vient d'acheter un Amiga et il m'envoit plein d'astuces. D'abord, dans **Defender of the Crown**. Pour avoir 2048 chevaliers (ya ! Das ist possible), appuyez sur la touche K dès que l'écran titre apparait et gardez enfoncé jusqu'au début du jeu. Ça marche (sur Amiga) dans 80% des cas. Toujours sur Amiga, voici quelques trucs rigolos. Sous Basic, Tapez :

```
For i=16649670& to 116649747&
Print chr$(peek(i));
```

Next i

Et vous aurez plein de messages inédits. De plus, si on appuie sur les 2 touches Shift, les 2 ALT, une touche de fonction, le tout avec une disquette dans le lecteur interne, vous aurez droit à ... une page de publicité gratuite. Rigolo, non ? Si les ingénieurs ont bourré la ROM et le Workbench de messages cachés, je comprends mieux pourquoi ils n'ont pas eu le temps de debugger le Workbench.

Retour au jeu et à **Insanity Fight**. Il suffit de quatre doigts pour accéder à n'importe quel niveau : un sur chaque bouton de la souris, un sur le bouton du joystick et un sur

la touche "L". Une bidouille raciste, puisqu'interdite aux manchots.
Et vous savez quoi ? Pelé a aussi un **C64**. Il est sponsorisé par Commodore, ou quoi ?
Sur **Garfield**, de The Edge, il suffit de charger le jeu, de faire reset puis de taper :
POKE 25370,173
POKE 25389,173
SYS 24320
Et hop, vous avez des vies infinies et le chat ne s'endort pas !
Une vieillerie, mais que j'adore, **Trailblazer**. Vous faites comme précédemment, mais là vous taper :
Joueur 1,
POKE 31596, 234
POKE 31597, 169
POKE 31590, x
Joueur 2,
POKE 31996, 234
POKE 31997, 169
POKE 31998, y
(x et y sont le temps souhaité et peuvent variés de 0 à 255)
Pour revenir au jeu, SYS 25728.
Nous avons rebondi jusqu'à **Wizball**, d'Océan, où il suffit de taper WIZBORE pendant l'écran principal pour avoir des vies infinies. Et des vies infinies dans **Arkanoïd 2** version C64, ça vous intéresse ? Alors entrez CHEETAH dans le tableau des high-scores, c'est pas plus compliqué que ça...
Dans **International Karaté**, si vous appuyez sur S ou sur E, ça fait tomber le pantalon de vos adversaires. J'ai aucune idée de l'utilité, mais c'est plutôt rigolo, non ? Et une incitation à la pornographie, une !

Le génial **Roadwars** (cf n°10) est enfin sorti sur C64 et il est très bon, mais très difficile, comme pas mal des jeux de Melbourne House, d'ailleurs. Voilà un petit programme pour avoir des vies infinies.

```
1 ? "voir en bas":FOR I=304 TO 357: READ A$
2 L=ASC(LEFT$(A$,1)):L=L-55:IF L<S THEN L=L+7
3 R=ASC(RIGHT$(A$,1)):R=R-55:IF R<5 THEN R=R+7
4 V=(L*16)+R:C=C+V:POKE I,V: NEXT
5 IF C<>5177 THEN ? "ERREUR DANS LES DATA, cong !"
6 ? "Dites 'Merci Micro News' 15 fois pour que le jeu démarre"
7 ? "Ou alors, tapez SYS 304, ça marche aussi":?:?:?
10 DATA 20,56,F5,A9,40,8D,29,04,A9,01
11 DATA 8D,2A,04,4C,4A,03,78,EE,20,D0
12 DATA A9,00,8D,82,08,A9,DA,8D,84,08
13 DATA A9,67,8D,85,08,A9,26,8D,89,08
14 DATA A9,68,8D,8A,08,A9,00,8D,87,08
15 DATA 4C,1B,08,00,00,00,00,00,00,00
```

(Nota : à la place de "Voir en bas", vous devez vous démerder pour taper un cœur, c'est à dire, si je ne m'abuse, SHIFT S)
Ça y est, c'est fini ! Alors, on dit merci à Pelé pour nous avoir envoyé tout ça, on dit merci à Zythoun pour s'être emmerdé une heure pour taper le tout, on on dit merci à **US GOLD** pour le soft Amiga qu'il va donner à Pelé. Voilà, comme ça tout le monde est content.

TETRIS MON AMOUR

Quand je réflechis bien en toute sincérité que je suis tranquille chez moi en train de méditer seul quatre yeux avec mon moi intérieur, si je me demande du fond du cœur, en toute objectivité, quel est... Euh, qu'est-ce que je me demande, déjà ? C'est ça le problème, quand on fait des phrases à rallonges, on se rappelle à peine de ce qu'on disait au départ. Bref. C'est **Tetris**. Je sais que vous n'avez pas dû comprendre grand-chose, mais c'était pour être sûr de réussir à la caser. Je veux dire qu'en toute bonne foi Tetris est certainement un de mes deux ou trois jeux préférés de l'année, que se soit sur CPC, ST ou Amiga. Personnellement, j'y joue plus souvent sur **ST**. Et là, y'a quand même un problème, c'est le scintillement insupportable pour les yeux d'une partie du jeu. J'ai un truc. Sur votre disquette, renommez le fichier Mainscreen en Mainscreen.PI1. A ce moment-là, miracle, vous pouvez la retravailler avec DEGAS ou n'importe quel utilitaire compatible. Evitez seulement les jaunes, qui sont les couleurs clignotantes. Bon plan, non ? Et puis les mecs, je voulais vraiment vous dire une chose, si vraiment, faites gaffes c'est important j'y tiens, je veux dire que... Eh merde, tant pis, je vous le dirais le mois prochain. Ah, si, ça me revient, c'est un des pigistes du journal qui a trouvé le truc : Philémon Trex.

OUTRUN SUR ST !

Jean-Yves Casalis, de Fresnes, est un habitué : il a déjà gagné un jeu le mois dernier. En plus, c'est un rapide : c'est le premier à m'avoir envoyé une bidouille pour Out Run version ST. Donc, c'est lui qui gagne un jeu de **US GOLD**. Désolé pour les autres...
Après le chargement du jeu, tapez STARION. Vous pouvez alors appuyer sur certaines touches "spéciales" :
T vous donne 10 secondes en plus
S passe au tableau suivant
D sauve l'écran sur disque
X quitte le jeu
è vous fait gagner 60 secondes
" 60 secondes également
B encore 60 secondes
0 exécution pas à pas du programme.

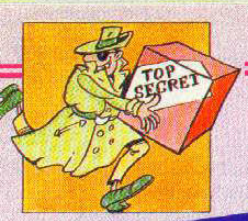
ST GUERRIER

J'ai reçu une bidouille sur **Leatherneck** d'Olivier Delaye, de Marseille. Comme quoi ils ne sont pas aussi feignants que ça là-bas, ils savent aussi se démerder pour trouver des astuces. Remarquez, c'est tout con : pour débuter au niveau 2 de Leatherneck, il suffit d'appuyer sur le bouton gauche de la souris. Mouais. Un peu léger. Heureusement qu'il m'a aussi filé un début de solution sur **Explora**. Mais là, attention, je ne vais pas trop vous en dire parce qu'il y a un concours sympa en jeu, et que je ne veux pas faire une vacherie aux gens d'Infomédia. Par contre, je peux vous dire quelques trucs. D'abord, s'il n'y a pas de sauvegarde, ce n'est pas parce que le programmeur était bourré, c'est normal. En gros, ça veut dire que le temps joue un rôle très important pour résoudre l'énigme. Vous devez maintenant tous avoir trouvé les cartes magnétiques, sinon reportez-vous au précédent numéro de Micro News. Passons au sous-sol. Pour ouvrir le passage secret, il faut avoir pris la boule décorative (sur l'étagère du bureau) et la poser sur le pilier en bas de l'escalier de la première pièce. Ensuite, on descend dans la pièce du passage secret et on baisse l'interrupteur : miracle, ça s'ouvre... Attention, n'oubliez pas d'aller enlever la boule du pilier... Bon, ce sera tout pour ce mois-ci, travaillez bien et tenez moi au courant. A la rentrée, je vous filerais quelques tuyaux supplémentaires... Et le petit père Olivier gagne un jeu **US Gold** sur ST. Bon, finalement, je vais vous donner un petit tuyau supplémentaire. Je ne vous aide pas plus sur la première partie du jeu, (concours oblige...), mais grâce à Gaëtan Chretiennot, de Haguenau, je peux vous dire à quoi correspondent les différentes cartes. Une fois devant le tableau de bord de la machine (non, non, je ne dirais pas comment on y arrive), vous pouvez insérer une des quatre cartes. La carte trouvée sous le tapis mène en 1605 en Inde, celle qui était dans le pot conduit en -3172 lors de la préhistoire, la carte de la chambre vous emmènera en -1100 dans l'Egypte antique et enfin celle de la bible ira tout droit en 705 chez les Mayas. Voilà qui devrait quand même vous aider et qui vaut un jeu **US Gold** sur Amiga pour Gaëtan.

CPC MON AMOUR

Allez, je vous refile quelques bidouilles **CPC**. Elles viennent de Stephane Bourroux, de La Celle Saint-Cloud, dans les Yvelines, un coin très sympa d'ailleurs, j'habite pas loin. Bon, au lieu de vous raconter ma vie, je ferais mieux de vous filer les bidouilles.
Ikari Warrior, de Elite, sur CPC, est un jeu vraiment super, mais très ancien. Mais comme il vient de ressortir, voici une nouvelle bidouille. Tapez le programme suivant, et ça suffit...

```
5 ' Vies infies pour Ikari Warrior
6 Print "Micro News, en vente partout, 19 F seulement !"
7 Call &BB06
8 Print "L'abonnement n'est pas cher non plus..."
9 For i=1 to 2000: Next
10 SYMBOL AFTER 256
20 MEMORY &1AEF: LOAD "IKARI.n01"
30 MODE 0 : FOR I=0 TO 15 : READ X : INK I,X : NEXT : BORDER 2: CALL &6000
40 LOAD "IKARI.n02"
50 POKE &6EAB,&D : POKE &1F5A,&99:POKE &693A,&99: POKE &6914,0: POKE &6915,0: POKE &6916,0
```



OBLITERATOR

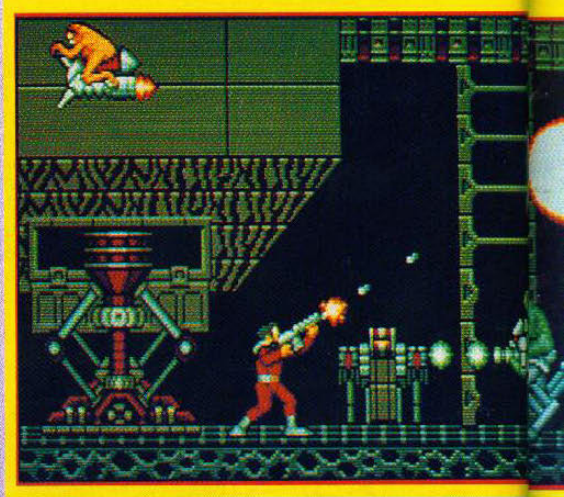
Oblitérez

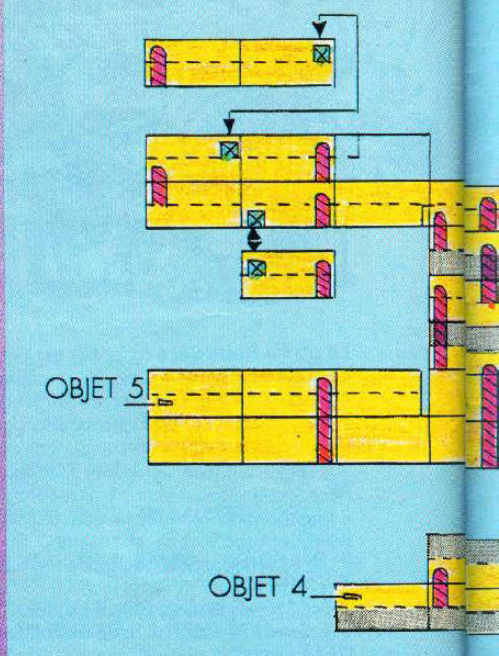
Le nouveau jeu Psygnosis rappelle étrangement Barbarian (pas celui où il faut trancher des têtes, l'autre). Le principe de jeu et le contrôle du personnage sont effectivement très similaires. Votre mission : oblitérer activement l'envahisseur. Non pas à coup de tampon, mais plutôt à l'aide de l'attirail guerrier classique : pistolet, fusil, laser, bazooka. Figurez-vous que le grand patron de la Fédération fait appel à vos services car toutes les tentatives de destruction d'un vaisseau spatial géant envahisseur ont échoué, et cette machine est en route pour détruire la terre, gasp ! Vous voilà donc rematérialisé à bord de l'engin ennemi. A vous de saboter les moteurs et boucliers énergétiques, de désactiver les systèmes de défense pour permettre ainsi aux vaisseaux de la Fédération d'éliminer la menace. Vous devrez également obtenir les banques mémorielles avant de tenter de vous échapper dans une navette.

Tout se passe sur une vue latérale des coursives et autres salles du vaisseau où se déplace Drax le guerrier. Le contrôle s'effectue à la souris ou au clavier (même au joystick). Un système d'icônes en bas de l'écran permet la sélection des actions (courir, sauter, prendre, tirer). Un 2e menu offre des informations supplémentaires (arme utilisée, munitions disponibles, score, état du bouclier énergétique). De nombreuses difficultés émaillent l'aventure : nombreux types d'envahisseurs mobiles et armés, robots assassins, rayons laser, tourelles camouflées, ... heureusement à certains points du jeu, il est possible de sauvegarder la partie et de revitaliser Drax.On retrouve ici les défauts et qualités habituels des précédentes productions Psygnosis : graphismes superbes, musique excellente, mais hélas : scrollings saccadés, écrans graphiques lents à charger et contrôle du personnage assez approximatif. Malgré ses défauts, le jeu est attachant. Il plaira sans doute aux nombreux amateurs de jeux aventure/arcade.

(2 Disquettes PSYGNOSIS pour Atari ST et Amiga).

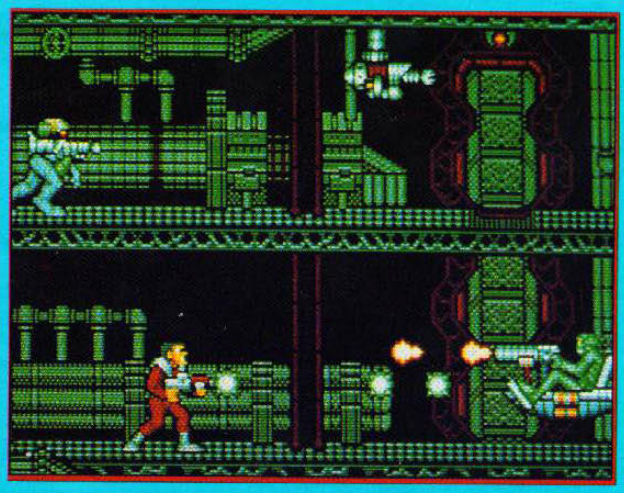
Philemon Trex

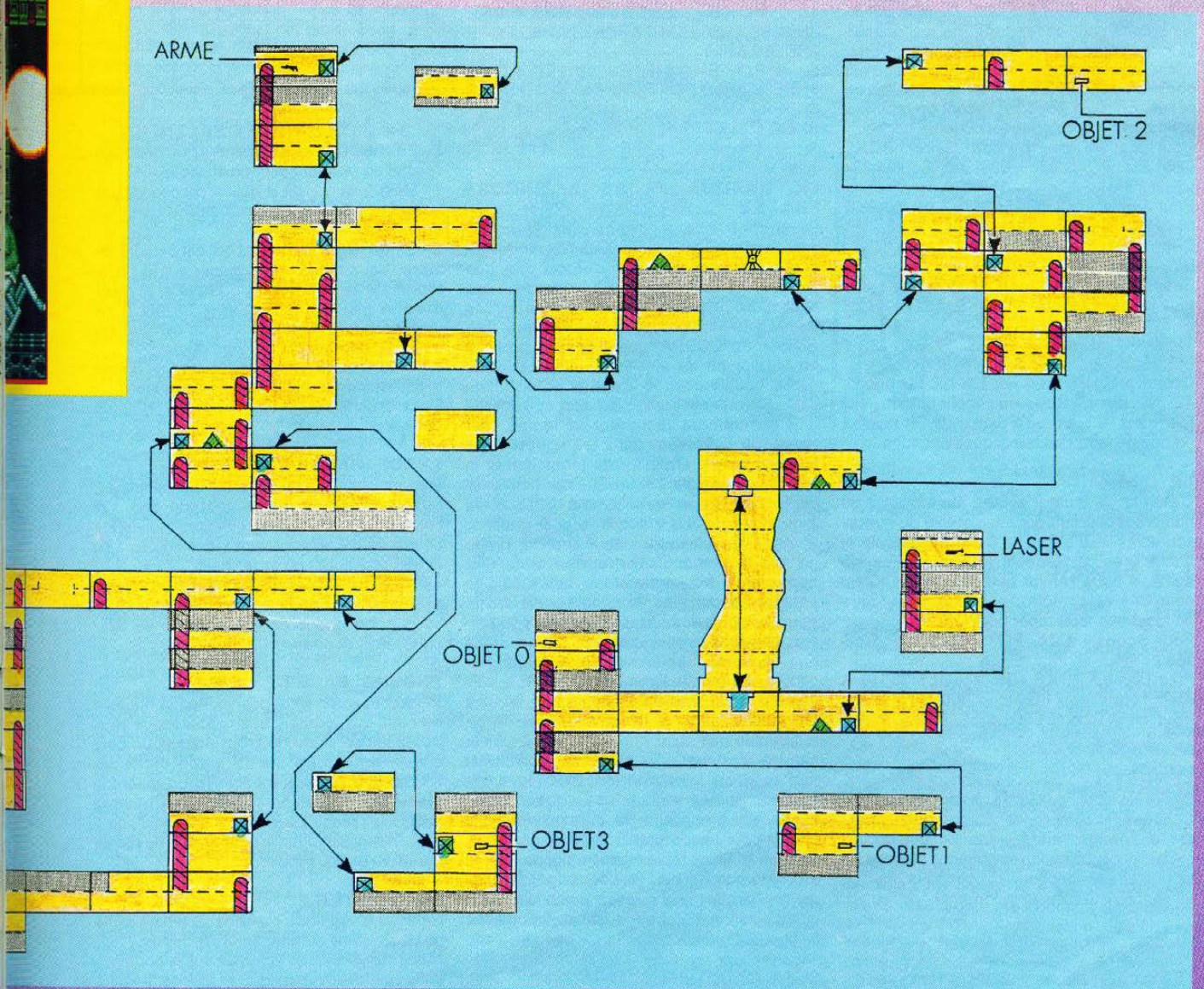




56 -37-12.

les envahisseurs !





```
60 PRINT " ALORS, QU'EST-CE QU'ON DIT ?"
70 PRINT : PRINT : PRINT :
80 PRINT " MERCI, MICRO NEWS..."
100 CALL &FFD0
110 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,
12,21,22,19
```

Voilà, c'est tout. Merci encore à Stéphane de m'avoir envoyé un listing imprimante : évitez les programmes recopiés à la main. D'abord, c'est plus chiant à recopier, ensuite ça double le risque d'erreurs. Allez, encore un petit truc pour **Gauntlet**. Au début choisir 2 joueurs, mais laissez mourir l'un des deux au premier niveau. Lorsque le survivant est à environ 300 points de vie, appuyez sur fire de la manette n°2, le joueur précédent réapparait et l'autre peut mourir en paix (je ne sais pas si vous avez tous bien suivi. Moi-même, je m'y perds un peu...). Recommencez l'opération autant de fois que vous voulez, c'est facile, c'est pas cher, et ça peut rapporter un jeu **US Gold** à Stéphane. Cool.

LES POKEURS FOUS

...Sévissent surtout sur **C64**. Dans le genre, les belges sont assez forts, ne me demandez pas pourquoi, j'en sais rien. Bref, Dominique Deunynck, de Courtrai (Oui, oui, c'est en Belgique), m'a envoyé un bon paquet de pokes. En règle générale, avant de taper les pokes, il faut faire un reset du jeu.

Pour **Master of the Universe**, POKE 6266,234: POKE 6267, 234: POKE 6228,234 : SYS 23581

Pour **Denarius**, POKE 36727,14 : POKE 36731,10: SYS 33280

Secret of kandar POKE 17288, 173 : SYS 29951

Sabre Wulf (ben mon vieux ! Il est pas tout jeune, celui-là...) POKE 45219,173 : SYS 3328

Mermaid Madness POKE 17274, 169 : POKE 17275, 0: POKE 17276, 234

Dominique gagne un jeu **US GOLD** pour... Amiga. Non, c'est pas une vacherie que je lui fais, c'est lui qui me l'a demandé. Et cessez un peu de faire des remarques stupides.

LE DISTRAIT

C'était lui, le lecteur sympa mais distrait du numéro précédent qui avait oublié de mettre son adresse. Il s'appelle Carlo Santangelo et habite près de Genève, en Suisse. Pour la peine, il nous renvoi quelques trucs. C'est pour **C64** et, comme d'habitude, il faut faire un reset avant de taper les POKE.

Pour **Scooby Doo**, POKE 7450, 96: SYS 2560

Pour **Bombo POKE** 4056,44: SYS 38610

Pour **Yoggi Bear** POKE 6478,0: SYS 2067

Pour **West Bank** POKE 4256, (1-20): POKE 12713, 165: SYS 4100

VENDU

Cyrille Rivallan, de Gisors, à vendu son **TO7**. Comme je le comprends. Surtout qu'il va passer à l'Amiga, alors... mais c'est quand même sympa d'avoir retrouver ces quelques bidouilles qui fonctionnent sur tous les TO, en version cassette uniquement.

```
10 Rem Vies infinies à Green Beret par
Peekpoket
11 Print " On dit merci à Micro News qui se
décarcasse à publier des bidouilles..."
12 Input "J'attends...",A$
13 IF a$="merci" then 20
14 IF a$="MERCI" then 20
15 IF a$="Vive Micro News, je vous adore et
je vous aime" then 20
16 goto 11
20
CLS:SKIPF:CLEAR,&HB9FF:LOADM"ENTET
E.BIN",,R
30
CLEAR200,&H6AFF:LOADM"BERET.BIN",,R
40 POKE &H9355,&H12
50 POKE &H9356,&H12
60 POKE &H9357,&H12
70 SCREEN,0,0:EXEC&H9BB1
```

Allez, comme je vous aime bien, je vous en donne une ou deux autres, toujours pour TO. Ça, c'est complètement débile mais c'est marrant : ça permet de jouer à **Arkanoïd** en... anglais !

```
10 Print "Micro News is the best"
20
CLS:SCREEN,,0:SKIPF:CLEAR200,&H7AFF
:LOADM"ENTETE.BIN",,R
30 LOADM "ARKANOID.BIN"
40 POKE &HBCB2,&H9B:POKE
&HBCB3,&H80:POKE &HBE8B,&H9D:POKE
&HBE8C,&H28
50 POKE &HBE97,&H9D:POKE
&HBE98,&H3B:POKE &HBEA3,&H9D:POKE
&HBEA4,&H4E
60 EXEC &HBF7F
```

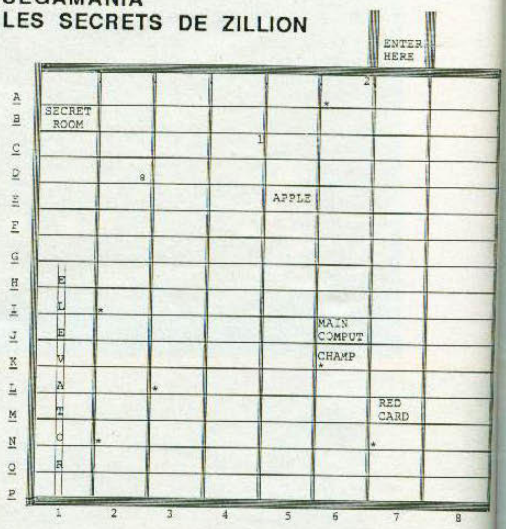
LA MARQUE JAUNE A ENCORE FRAPPE

Et comme elle a frappé sur plein de machines : ST, PC, CPC, MO-TO, ça devrait faire plaisir à un maximum d'entres vous que je vous file des tuyaux. D'abord, dans les docks, où il s'agit de couper toutes les issues à la Marque Jaune. Pour obtenir une aide, tapez "COBRA" quand on vous propose de rejouer ou de voir le ralenti. Plus vous aurez bougé avec le joystick, meilleur ce sera. Si vous enchainez les cinq épisodes, il faut absolument récupérer la lampe (qui donne de la lumière dans les égoûts) et 4 bouteilles dans Green Park (pour fermer la bouche de gaz dans le labo). Pour trouver la sortie dans Green Park, 2ème à droite, 3ème à gauche, gauche, gauche, droite, gauche, 2ème à gauche. Puis tout droit à droite jusqu'à la sortie où l'on tombe dans une trappe. Pour trouver la torche, faites les cinq premiers déplacements, puis 1ère à droite. Pour les bouteilles, disséminées un peu partout, démerdez-vous, je ne vais quand même pas vous mâcher le travail. Arrivons aux égoûts. Allumez la torche si vous l'avez, puis 3ème à droite, 2ème à D, 3ème à D, 2ème à G, gauche, gauche, 3ème à gauche. A ce moment-là, préparez le révolver (pour tuer la chauve-souris) et aller tout droit. Voilà, c'est tout pour ce numéro. Normalement, vous devriez pouvoir avancer jusqu'au bout. Sinon, faites-moi signe, je vous refilerais des tuyaux pour les deux derniers épisodes à la rentrée. Mais ne soyez pas trop impatient, le prochain numéro de Micro News parait le 25 août... Ça c'est une solution perso, rien qu'à moi. Question ? Moi aussi, j'ai le droit d'avoir un jeu US Gold ?

DEJA GAUNTLET 2

Et voici une astuce pour **Gauntlet 2**. Avec Mutil., éditez le Disque 1, piste 43, secteur 2, octet 19 et octet 27. Tous les deux (ils sont normalement à 1) contiennent le niveau de départ. Fixez-les à votre choix entre 1 et 116 pour débuter au niveau de votre choix. Et encore un bon plan de papa Micro News.

SEGAMANIA
LES SECRETS DE ZILLION



* - L'énergie de Zillion (A6 I2 K6 L3 N2 N7).

8 - En case D2, vous obtiendrez un message spécial en donnant le code suicide.

1 - Malgré ce que dit la notice, ne donnez pas le code suicide en C4, car cela vous serait fatal.

2 - En A6, il y a un niveau qui est entouré de murs. Vous devez vous placer sur la plate-forme sur le côté droit de la pièce et viser avec le pistolet de J.J. vers le mur à sa droite et tirer huit fois. Il y a un cylindre sur cette plate-forme qui contient du pain.

G4 - Cette case permet (peut-être) de rentrer la commande "suicide" dans l'ordinateur.

Dans la carte du manuel, la rangée "P" a été oubliée.

SPACE HARRIER

Reportez-vous à la page 13 du manuel et, lorsque vous voyez le test de son sur l'écran, choisissez les sélections suivantes et validez les en appuyant sur le bouton 1 de la manette après chaque chiffre : 7 - 4 - 3 - 7 - 4 - 8 - 1. Vous accèderez ainsi à un tableau secret où vous vous transformerez en jet, et vous pourrez choisir votre niveau de difficulté. Bonne chance !

ENDURO RACER

Pendant l'écran-titre, positionnez la manette en haut, bas, gauche et droite. Lorsque vous aurez fait ce signe de croix ludique, un petit chiffre apparaîtra sur la partie droite de l'écran-titre (un vrai miracle !). En tenant la manette en position haute, vous pourrez choisir le niveau de jeu de votre choix : de 1 à 10. Avant de jouer, n'oubliez pas de réciter trois Ave et deux Pater...

CHOPLIFTER

Refaites, avec votre manette, le même signe de croix (tout comme pour Teddy Boy, cf. Micro News n°8) et appuyez sur le bouton 1 de la manette. Répétez le même cérémonial pendant l'écran suivant et vous verrez alors

s'inscrire les mots : SELECT ROUND 1, puis les chiffres passeront de 1 à 6. Commencez au niveau de votre choix en appuyant sur "start" au bon moment. Ce n'est pas facile, aussi persévérez !
Au deuxième niveau, vous trouverez les huit derniers otages dans le sous-marin. Lâchez vos bombes sur le périscope lorsqu'il émerge de l'eau, ce qui obligera le sous-marin à venir en surface. Les otages apparaitront alors sur le pont où vous devrez atterrir pour les embarquer.

MSX

Olivier Villeneuve (St Léonard de Noblat) nous envoie un poke pour charger Arkanoïd sur le VG 8020 Philips. Il suffit de taper ce petit programme avant le chargement :

```
10 CLEAR 20000
20 POKE 8HFFFF, 8HAA
30 POKE 8HFFFF, 8HAA : BLOAD"ARK",R
```

LES SECRETS DE NEMESIS 2

C'est Frédéric Duquesnoy, de Divion, qui fait très fort ce mois-ci en nous envoyant ce magnifique article sur Nemesis 2. Prenez-en de la graine, un journal où les lecteurs participent autant, c'est le pied, c'est super, c'est Byzance, c'est démocratique... et ça nous repose ! Frédéric ne gagne pas un jeu mais DES jeux, dont une cartouche japonaise inédite en France ! Qu'on se le dise, les efforts seront récompensés à leur juste valeur ! Merci Frédéric.

Premier tableau : la planète de la statue géante

Armes conseillées : laser + option + missile + speed

Le premier tableau apparait sans problème, c'est le plus facile. Les diverses statues qui tournent ouvrent la bouche et libèrent des spores ; il faut se mettre à l'inverse de la bouche. Dans ce tableau, il faut toujours rester en retrait et avancer progressivement, d'où l'utilité des "speeds". Après avoir jonglé avec les têtes en fin de tableau, vous arriverez devant le ravitailleur. Détruisez-le et pénétrez à l'intérieur par la fente, avant sa destruction. Oh joie, découverte d'une autre cité !
Après avoir combattu, vous serez devant une chose bizarre qui vous fera gagner un "up laser", l'une des sept armes spéciales. Celle-ci permet d'envoyer des lasers vers le haut. Et vous voilà au second tableau, facile, non ?

Deuxième tableau : la planète de la jungle

Armes conseillées : 2 options + laser + speed + missile + up laser

Vous arrivez sur une planète où les plantes sont voraces. Pour les abattre plus vite, visez le sommet des globules blancs. A la 6ème plante en haut, vous découvrirez un élément, le E.Slow, qui dure 15 secondes et qui ralentit toutes les plantes, mais pas vous. Après les deux plateaux, à la 6ème plante en haut est caché un D.Warrior (15 secondes) qui permet de faire tourner les options autour de votre vaisseau. Après avoir évité le lierre grimpant, vous arrivez au second ravitailleur, vous faites la même chose que précédemment et vous gagnez un "down laser" (ne sert pas tellement).

Troisième tableau : la planète ancienne

Armes conseillées : les mêmes que précédemment

En abattant les colonnes 3 et 4, vous obtiendrez (si vous êtes habile) un vector (15 secondes) très utile pour ce tableau.
A la fin de la première étape, se mettre en bas et tirer très vite sur les deux colonnes puis remonter (6 speeds) très vite par en haut, et vous découvrirez un second vector.
A la fin de la seconde étape, un vector est de nouveau caché, c'est un monument accroché par une colonne tout en haut, il se détache très nettement des autres. Et enfin vous voilà arrivé au ravitailleur, vous obtenez un napalm-missile. Lorsque vous le larguez sur une cible, ce missile explose et les débris de l'explosion peuvent détruire d'autres ennemis.

Quatrième tableau : le continent flottant

Armes conseillées : 6 speeds (nécessaires) + napalm

Ce tableau est d'une beauté impressionnante, c'est aussi le plus rapide.
Après avoir slalomé à travers les météorites, détruisez les continents flottants, mais attention au détecteur de présence, pour ceci utiliser l'up-laser ou les napalm-missiles, ceci en avançant assez près afin qu'ils puissent tirer. La musique à ce stade est démente, digne des plus grands jeux d'arcades existants sur tous les ordinateurs.
Il faut, pour réussir ce tableau, passer par en bas puis arriver au volcan en irruption, dont il faut viser le sommet avec des napalms afin de les détruire. Au bas du volcan se situe une capsule permettant de tout détruire sur l'écran (ouf, on reprend son souffle). C'est un canon qui le donne.
Essayez de profiter au maximum des volcans pour vous cacher derrière, car les météorites n'y passent guère. Vers la fin, se mettre dans la brèche en haut et tirer tout le temps en attendant que le jeu redémarre. Arrivé à ce stade, il existe des vaisseaux identiques au Nemesis 1 (environ une dizaine), ils viennent en bas (environ 3/4 de l'écran), puis en haut, puis en bas, etc. Vous ferez face à un ravitailleur spécial tirant des éclairs et se déplaçant très vite vers l'avant. Grâce aux options que vous écarterez, vous en positionnerez une, juste devant la brèche, et le vaisseau éclatera. Vous gagnerez à l'intérieur le Reflex-Ring (se déplace à l'avant du vaisseau de haut en bas).

Cinquième tableau : la planète de feu

Un très joli tableau. Il faut tout d'abord se mettre à la base des flammes et tirer, ainsi le feu sera détruit. Puis il faut ouvrir des brèches à travers les murs de flammes qui se présentent. Arrivé à la fin, se porter au bord de l'écran (au milieu) et tirer toujours en attendant que le jeu redémarre. Puis de nouveau vous affrontez le ravitailleur et vous gagnez l'extended-laser (très puissant et très large).

Sixième tableau : la planète vivante

Armes conseillées : laser + option + speed + up laser + napalm

C'est la plus belle planète. Il faut tout d'abord détruire les spores. Puis, dès que vous apercevez le D-Warrior, avancez très vite au bout de l'écran et attendez que les trois murs de briques bleues se referment. Il faut s'enfoncer dans le tunnel jusqu'au rotary-drill (sorte de pyramide bleue qui fait tourner votre vaisseau). Appuyez sur F1 et regardez votre vaisseau : surprise ! Allez à l'œil géant, abattez les 2 boules autour de celui-ci qui le maintiennent en vie. Ne pas découvrir la partie de briques bleues qui peut servir de bouclier. Il n'existe pas de ravitailleur.

Septième tableau : la planète de la forteresse

Vous y êtes !Vous êtes arrivé au dernier tableau.
Il faut se servir de l'extended-laser (ou simple laser). Vous devez affronter des canons, puis des machines se déplaçant d'en haut jusqu'en bas. Puis vous arrivez dans une zone rouge, un labyrinthe caché par une pellicule rouge que vous détruisez au laser. Commencez par en bas (3/4 d'écran) puis allez au D-Warrior (au milieu en haut) et voilà, je suis bloqué ici. Je défie quiconque de me battre.

P.S. : Il n'existe aucun passage secret comme dans Nemesis 1. Les options, plutôt les éléments que vous gagnez dans le ravitailleur, sont dans l'ordre cité mais il se peut qu'ils n'y soient pas toujours (pas de chance). Si vous n'y arrivez pas, demandez de plus amples renseignements (précis, merci).

SAMOURAÏ MICRO

Dojo de kyudo, 29, rue de... voilà, ça devrait être ici, poussons cette porte entrouverte... mais c'est tout noir là-dedans ! Encore une histoire de fou probablement, on m'a dit : "Va voir Samouraï Micro, le grand maître d'arts martiaux, il sait tout sur le MSX, les consoles japonaises et toutes les nouvelles technologies du Pays du Soleil Levant." Bang ! Ouille ! Je me suis cogné la tête. Ah voici de la lumière...

Micro News : Bonjour maître, que faîtes-vous dans le noir ?

Samouraï Micro : On ne dit pas maître en japonais, mais Sensei. Je m'exerçais au tir à l'arc, kyudo en japonais. Pour développer mon intuition, j'essaie de toucher la cible dans l'obscurité *(authentique).*

Micro News : Bien Sensei. Alors il paraît que vous êtes plutôt bien renseigné, question micro ?

Samouraï Micro : Posez les questions et vous verrez.

Micro News : Si je vous dis MSX, qu'est-ce que vous répondez ?

Samouraï Micro : Au Japon, il est toujours en pleine forme, vous verriez le nouveau **Sony HB-F1XD**... vous en tomberiez à la renverse ! Il est tout noir avec le drive intégré en rouge vif, situé à l'arrière droite et il a un contrôleur de vitesse et un turbo intégrés, vraiment un look d'enfer !

En France, par contre, la situation ne change guère et on ne voit pas ce qui pourrait la faire évoluer. Nous ferons prochainement un historique du MSX en France et nous reviendrons plus en détail sur ce problème.

Toutefois, certaine personnes font ici du très bon boulot pour le MSX, notamment les petits gars de l'association **4IN AMI** à Antony (Atelier Musique & Informatique), qui éditent même **MSX Infos**, un fanzine bien sympathique, réalisé entièrement avec le programme de PAO "Dynamic Publisher". Le numéro 6 fait douze pages, avec un Gaston Lagaffe digitalisé en couverture ! L'association propose à longueur d'année des cours d'informatique, graphisme, musique et PAO sur MSX 1 et 2, Atari, compatibles PC, Apple. Cet été, elle organise des stages sur MSX. **Stage Dynamic Publisher** : les 2 et 9 juillet de 14 h à 17 h, pour 250 F. **Stage MSX Initiation** : 12 heures du 5 au 7 juillet de 14 h à 18 h, pour 400 F. **Stage Assembleur MSX** : 12 heures le 8, le 12 et le 13 juillet de 14 h à 18 h, pour 400 F. Pour tous renseignements, téléphonez à l'association au (1) 46.68.28.28.

Micro News : Vous êtes drôlement branché, Sensei...

Samouraï Micro : Pas de flatteries, galopin, où il pourrait t'en cuire !

Micro News : Bon, bon, ne nous énervons pas, ne nous énervons pas...

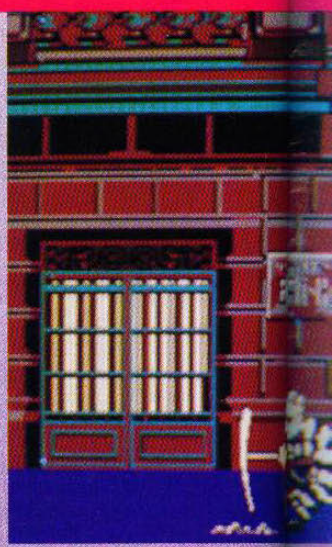
Samouraï Micro : Le jour où je m'énerverais vraiment, tu n'auras pas le temps de t'en apercevoir, petit...

Micro News : Gloups, continuons, Sensei, continuons...

Samouraï Micro : Les hollandais de chez Aackosoft sont également loin de rester inactifs. Il est vrai que, par le passé, leur production n'a pas toujours été égale, avec des hauts et des bas. Mais il serait injuste de ne pas reconnaître que leur prix ont toujour été sympas et que, donc, le rapport qualité/prix a toujours été à leur avantage, à de rares exceptions près. Sous leur nouveau label **Eurosoft**, ils développent pour MSX1 et 2, compatibles PC, Amiga et ST. Les nouveautés qui arrivent sur Amiga sont superbes, c'est du moins l'avis du docteur Amiga en page 76. Effectivement, les photos d'écran sont impressionnantes. Tous ces jeux sortiront sur Amiga et sur ST et compatibles PC. **Bank Buster** lui, sortira sur tous ces ordinateurs, mais aussi sur MSX2 et nous l'avons eu en avant-première. Nous sommes emballés. C'est un casse-briques, un de plus oui, mais quelle originalité ! Vous êtes un voleur qui dévalisez une banque et votre raquette vous fera traverser les nombreuses salles de l'établissement bancaire. La raquette a des yeux qui suivent la balle et elle plie sous le choc ! Certaines salles sont équipées d'alarmes qui, une fois touchées, provoquent l'arrivée d'un robot qu'il faudra éviter. On peut acquérir temporairement une arme de tir et il y a des trésors à récolter, de l'argent à gagner et également une loterie ! Ça va faire un carton, foi de samouraï !

Eurosoft n'oublie pas ses premières amours et sort également quatre autres jeux uniquement sur MSX1, en cassettes et disquettes. **Haunted House** est un jeu de plate-formes dans un château avec 20 salles, des trappes, des monstres et des escaliers secrets. Pendant tout le jeu, vous verrez votre cœur battre dans votre cage thoracique, à gauche au bas de l'écran.

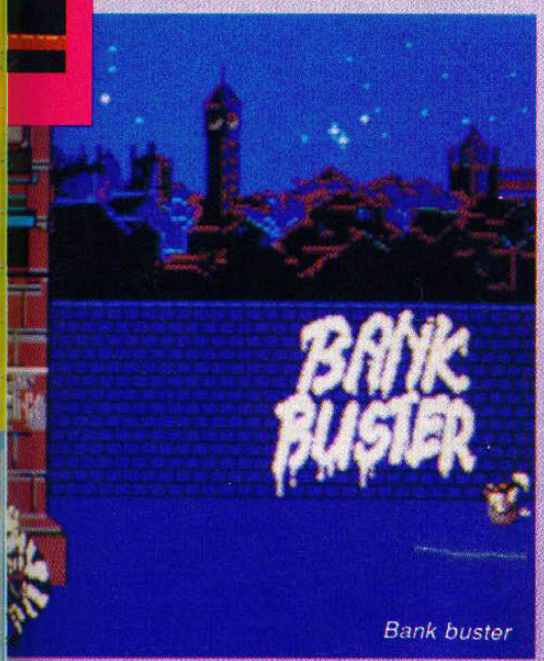
Haunted house



Pinball blaster

Il bat de plus en plus vite et si vous n'êtes pas assez rapide, c'est la crise cardiaque garantie ! **Pinball Blaster** est un flipper qui intègre de l'arcade puisque les flippers sont remplacés par un revolver. Il y a plein de gimmicks et l'on peut jouer à quatre. **Pharaoh's Revenge** : de nouveau un jeu de plate-formes dans un environnement de pyramides avec des serpents, des tunnels, des trappes mortelles. **Guttblaster** est un jeu de tir assez impressionnant et qui ressemble beaucoup à Laydock, ce qui est un compliment, mais il vaudra également trois fois moins cher, ce qui est une bonne nouvelle.

Eurosoft a également un cinquième jeu terminé, **Vortex Raider**, mais sa sortie n'est pas encore décidée.



Bank buster

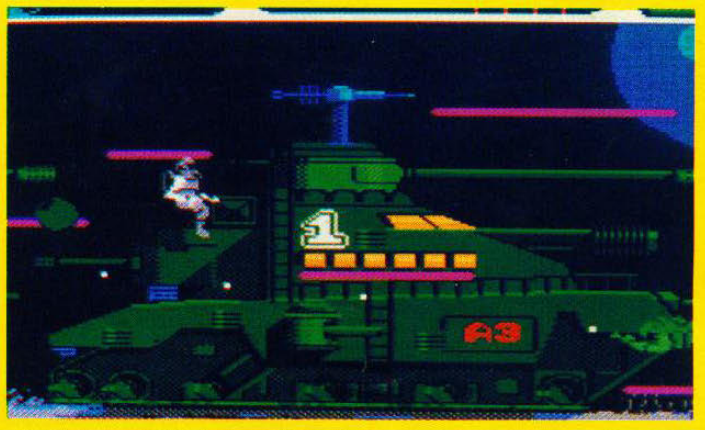
Micro News : Ils préparent déjà l'Europe, ceux-là !

Samouraï Micro : Un peu mon neveu ! Et vous les frenchies, faudrait voir à vous réveiller, sinon ça va chauffer. Le mois prochain, je vous ferais des révélations sur Konami et leurs méthodes de travail, ça va en étonner plus d'un ! Ah, en France quand même, voici un très beau jeu qui devrait sortir en fin d'année : **1789, la Révolution**. Je ne sais pas si je dois vous le montrer... Enfin, voici quand même un petit aperçu, histoire de vous mettre en appétit. C'est-y pas beau ça ?

Micro News : Sensei, c'est superbe... Et Sega et Nintendo ?

Samouraï Micro : Ah alors là, eux ils assurent. Ils étaient tous les deux présents au **CES de Chicago** (voir les news) où Nintendo avait carrément le plus gros stand, on ne voyait qu'eux ! Les deux plus gros stands suivants étaient Sega et Atari.

SEGA d'abord. Plein de nouveautés pointent le bout de leur nez. En vrac -et surtout ne me demandez pas si et quand ça arrivera en France- les nouveaux jeux : **R-Type** (testé sur Nec dans le n°11), **Double Dragon** (testé dans le prochain numéro), **Thunder Blade** et quatre jeux de rôle : **Lord of the sword**, Miracle Warriors : Seal of the dark Lord, Phantasy Star et Y's. Puis : **California Games**, ALF, Golvellius, Kenseiden, Aztec Adventure, Penguin Land, **Shangaï**, Parlour Games, Monopoly, **Rambo 3** et on parle même de **Afterburner 2** ! En jeux 3D : Maze Hunter, Poseiden Wars et un **Méga Phaser** qui est carrément une mitraillette !



Vortex raider

NINTENDO. Une explosion de nouveaux jeux dont voici les principaux : **Black Tiger, Street Fighter, 1943** (les écrans de ces 3 jeux en page 17 du n°8), **Mickey Mouse, Willow** (cf. les news), **Robocop, Rampage, Silk Worm, Cobra Command, Gun Smoke, Operation Wolf, Freedom Force, Spy Hunter, Xenophobe...** n'en jetez plus, on se rend ! Oui les plus prestigieux des jeux d'arcade sont là, oui M. Nintendo vous êtes le plus beau. Quand arriveront-ils en France, bientôt, bientôt ?

Bon, j'éteins. Rien de tel qu'un peu de tir à l'arc pour se calmer un peu. Sayonara. Bonjour chez vous.

Micro News : Tudju ! Aïe ma tête ! Bang ! Boum !

PRATIQUE DU MSX2

PAR ERIC VON ASCHEBERG

LE LIVRE QUE VOUS ATTENDIEZ

256 PAGES
185 FRANCS
PORT GRATUIT

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné d'un chèque de 185 F TTC à l'ordre de SANDYX au 20, Passage de la Bonne Graine 75011 PARIS

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

L'autre jour, au journal, nous étions en train d'examiner une ou deux nouveautés sur Atari ST lorsqu'un énergumène passablement énervé fit irruption dans les lieux. Et de crier à l'abandon, au meurtre, à la trahison... Tout cela sous prétexte que, selon lui, nous ne parlions plus assez des 8 bits, surtout l'Amstrad CPC et le Commodore 64. Surtout, disait-il, qu'il sort encore des logiciels fabuleux, à s'en faire pamer les ST ! Il s'est tellement bien incrusté que nous avons finalement cédé. Résultat, il viendra maintenant tous les mois vous parler des news... Dur métier, les gars, dur métier.

Capitaine Pixel : Salut les mecs. J'me présente, Capitaine Pixel, pour me servir. Je précise tout de suite une chose, le premier qui parle d'Atari ou d'Amiga se prend trois baffes dans la gueule. C'est compris ?

Micro News : Oui.

Capitaine Pixel : oui qui ?

Micro News : Oui mon Capitaine.

Capitaine Pixel : Parfait. Remarquez que je n'ai pas dit que nous n'avions pas le droit de parler de 16 bits, j'ai seulement dit Atari.

Micro News : Qu'est-c'à dire ?

Capitaine Pixel : Ah non, n'insistez pas ! Je n'ai pas le droit de vous parler du prochain ordinateur Amstrad. Non, non, je ne dirais rien.

Micro News : Comment ? Vous voulez dire qu'un nouvel Amstrad va sortir ?

Capitaine Pixel : Ah non, je ne dis rien. C'est trop facile après tout. Et puis en fait, il s'agit de deux choses bien distinctes.

Micro News : Parlez-nous donc de la première !

Capitaine Pixel : En fait Amstrad, pour relancer le marché des CPC va sortir un nouveau modèle vers septembre ou octobre, qui comportera un tuner télé. Autrement dit, on aura le CPC plus le moniteur, plus la télé couleur. Et au même prix, oui, oui, c'est comme je vous le dis...

Micro News : oui, mais c'est dégeulasse, moi j'ai acheté un CPC il y a six mois et je n'ai pas eu le tuner télé. Au voleur !

Capitaine Pixel : On se calme ! L'extension tuner sera vendue séparément pour tous les anciens CPC. Sympa, non ? Je sais bien que de telles extensions existent déjà, mais elle valent généralement plus de 1000 F, alors que là, elle devrait être autour de 500 balles, pas plus.

Micro News : Mais c'est génial !

Capitaine Pixel : Et ce n'est pas tout ! Mais je ne peux rien révéler de vraiment précis, c'est dommage, mais bon. Sachez en tout cas que le principe de raccorder une extension aux CPC sera renouvelée par Amstrad, peu après la rentrée. Désolé de ne pas être plus explicite, mais... Enfin bon, on aura peut-être enfin des images de très grande qualité sur CPC. Et puis peut-être un 16 b... enfin, plus rapide, quoi. Et n'insistez pas, je n'ajouterai pas un mot. Na !

Ultra son

Micro News : ô grand Capitaine, toi qui sais tout, qui connais l'avenir et qui possède le high score à Arkanoïd, dis moi si Amstrad va continuer les PC ?

Capitaine Pixel : Évidemment... Ce n'est même pas révéler un secret de dire qu'un compatible AT (donc un 16 bits, certainement 80286) sera annoncé en septembre et sortira en novembre. Il sera vendu à un prix canon, soit moins cher que toute la concurrence. Cela s'accompagnera peut-être d'une baisse de prix de la gamme PC 1512 et 1640, mais ce n'est pas encore certain. Par contre, il ne semble toujours pas qu'une imprimante laser soit prévue au planning, c'est dommage, mais c'est comme ça. Bon, assez parlé de matériel, passons aux logiciels.

Micro News : Oh oui, oh oui, des logiciels, on veut des logiciels.

Capitaine Pixel : Bon, alors je commence avec **MBC.** Un utilitaire sonore arrive, **Ultra Son**, un digitaliseur de son de très bonne qualité et sans aucun extension hard. Un produit comparable à Echosoft, mais nettement plus performant. Et les digitalisations sont exécutables indépendemment : vous pourrez faire des présentation d'enfer pour vos programmes... Ensuite, MBC vient de créer une nouvelle race de jeux d'aventure qui se joue à deux, avec deux écrans séparés et la présence de deux intervenants principaux dans le scénario. Une idée originale qu'ils ont,

Mike et Moko

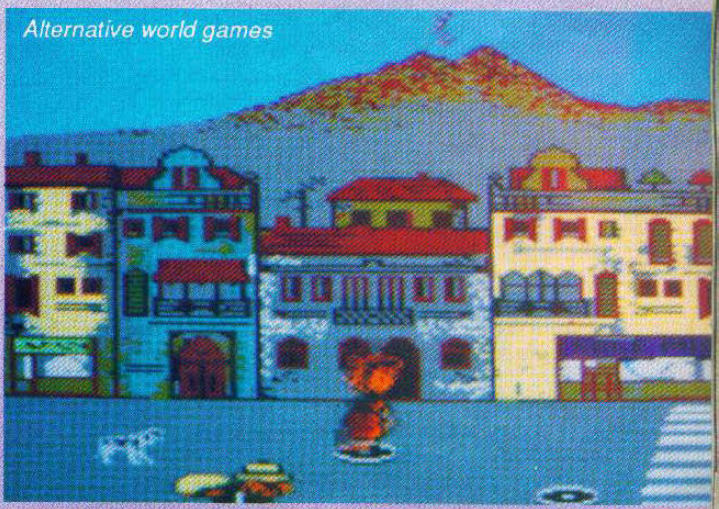
street fighter

j'espère, déposée, parce qu'ils vont se la faire piquer par tout un tas de gens. Le premier de cette nouvelle série sera **Mike et Moko,** infiniment supérieur à Rat Connection, ou Marmelade. Pas mal d'autres choses sortiront en septembre, je vous en reparlerais à ce moment-là.

Micro News : Et chez les anglais ? Je suis sûr qu'il y a plein de nouveautés, chez les anglais !

Capitaine Pixel : Tu l'as dit, p'tit gars. Par exemple, chez **US Gold**, il va bientôt y avoir un gros paquet de news toutes fraîches de qualité, que ce soit sur C64 ou sur CPC.

D'abord, **Street Fighter**, l'adaptation du jeu d'arcade, absolument fabuleuse. Qualité extraordinaire sur 8 bits. A voir. Ensuite, **Roadblaster**, là encore une très bonne adaptation : 10 fois plus rapide qu'Out Run, avec en plus des ennemis dans tous les sens. Bref, le pied. On continue avec **Bïonic Commando**, un arcade-aventure de très bonne qualité, comparable au top-niveau des consoles de jeu. Et le grand hit de juin, c'est **Alternative World Games**, parodie hilarante de Summer Games, Winter Games et autres World Games. Réalisé par les programmeurs fous de Andromeda Software (Tetris, entre autres). Cest très marrant, superbement réalisé au niveau graphisme et animation. Les épreuves sont toutes plus loufoques les unes que les autres : course en sac, duel sur une gondole... Le tout sur fond de décors italiens (Venise, la tour de Pise, etc) superbe et hilarant. A noter enfin, chez **Imagine** ce mois-ci, qu'on aura enfin la version CPC de **Rastan Saga**. Je sais que la version C64 était plutôt désastreuse, mais les programmeurs d'Elite ont juré que la version CPC serait super, alors... Ah, il faut quand même que je vous dise que le plus grand hit des jeux MSX, **Salamander** arrive enfin sur CPC. Espérons qu'il aura bien passé la délicate épreuve de l'adaptation, car c'est vraiment un des meilleurs jeux du monde...


Alternative world games

On termine rapidement pour le CPC (désolé, vous en aurez plus en septembre) avec **Aquanaute**, de FIL, moyen d'après ce que j'en ai vu, et **Atomik**, un casse-briques pas encore terminé. Et puis je signale l'adaptation de deux grands softs : **Articfox**, d'Electronic Arts, finalement assez moyen, et surout **Bard's Tale**, LE jeu de rôle sur micro. Les graphismes ont beaucoup souffert, mais l'intérêt reste le même : un très grand jeu. Le hit de la rentrée sera **Operation Wolf**. Il est déjà prêt sur C64 et est sublime. Je ne vous en dis pas plus, mais nous le testerons en avant-première dans le numéro de la rentrée.

Bionic commando

Micro News : Passons aux nouveaux softs sur C64, ou mes copains commodoristes font faire la gueule.

Capitaine Pixel : OK, mais je signale aux CPCistes que tous les jeux que je vais citer seront adaptés ultérieurement sur CPC si ce n'est déjà fait. On commence par **Dark Side**, de **Incentive**, la suite de Driller, avec animation en faces pleines superbes. La réalisation technique est époustouflante, dommage que le scénario sont moins passionnant. **Ocean** va sortir **Gutz**, un arcade-aventure classique mais au scénario très proche des films gore : horreur et suspense assurés. **Grand Slam** va adapter **The Flinstones** (alias les Pierrafeux), mais c'était déjà assez nul sur ST, donc je ne vois pas bien ce que ça peut donner. Je vous signale aussi qu'**Ultima V** sortira en premier sur C64, avant le ST, na ! Par contre, aucune adaptation ne sera faite sur CPC. **The Three Stooges** C64 est arrivé en Angleterre. A priori, l'adaptation est nettement inférieure à celle de Defender of the Crown. Dommage, mais attendons quand même de voir le jeu complet. **Bob Winner**, de **Loriciels**, est enfin adapté sur C64. Malheureusement, c'est un ratage total, nettement inférieur au CPC en tout cas. **Ninja 2**, de **System 3**, arrive en juillet, et il semble encore meilleur que le précédent, ce qui n'est pas un mince exploit. **Alien Syndrome**, de **The Edge**, génial sur ST, est tout aussi bon sur C64, ou presque. Les graphismes sont moins beaux, mais le jeu est quasiment parfait : une excellente version du jeu d'arcade. **Microleague Wrestling**, de **Microprose**, (catch stratégique (!!!) à base d'images digitalisées) était très moyen sur ST, il est pire encore sur C64, je n'en dis pas plus, ça devrait suffire. Sinon, je signale que le génial **Carrier Command**, de Rainbird, arrive très bientôt ! Suprême gag, il est d'ores et déjà disponible sur ZX Spectrum... Rassurez-vous, CPC et C64 y auront droit vers septembre... Bon, c'est tout pour ce mois-ci, mais dans le prochain numéro, qui sortira le 25 août, il y aura un paquet de C64 et de CPC.

Micro News : OK Capitaine, merci pour tout Capitaine...

Capitaine Pixel : De rien, de rien, les p'tits gars.

DES LIVRES, ENCORE DES LIVRES...

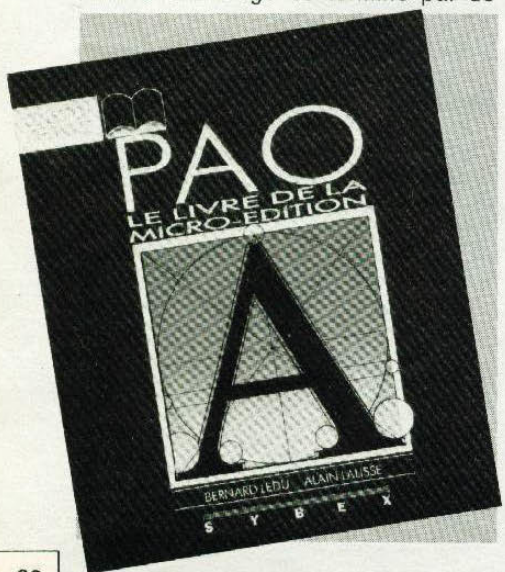
Quoi de plus agréable qu'un bon bouquin dévoré aux abords d'une mer remplie d'une blanche écume et dont les cocotiers bordants le rivage oscillent au rythme de la brise venant vous caresser le visage de son chaud soupir paradisiaque ? Imaginez un instant cette scène, oubliez le cliquetis du lecteur de disquettes de votre machine préférée et plongez-vous dans la lecture de cet article rédigé avec une passion dévorante pour les vacances (et les livres techniques)...

P.A.O., le livre de la micro-édition

Sybex, 278 pages

Micro édition, desktop publishing, P.A.O.... que de noms pour illustrer la mise en page assistée par ordinateur. Les articles, livres et dossiers concernant ce sujet fleurissent chaque mois. Et pour cause, la P.A.O. est susceptible d'intéresser toute personne confrontée un jour ou l'autre à la réalisation d'une circulaire, d'un bulletin ou même d'un faire-part.

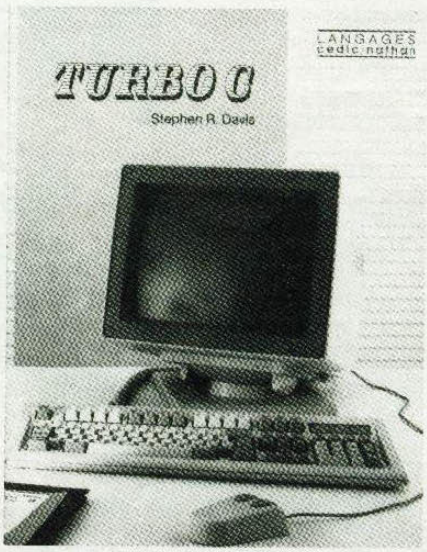
Après un historique sur le "plomb" et les différentes techniques de composition, le livre nous entraîne dans les différentes applications de la micro-édition. N'espérez pas trouver là un quelconque descriptif de votre logiciel de mise en page préféré (et c'est tant mieux car ça ne manque pas). Par contre, et dans le but d'aiguiller au mieux le lecteur, les auteurs survolent les matériels disponibles et les différents programmes existants. Ces derniers semblent d'ailleurs convaincus par le Macintosh. De nombreux logiciels y sont décrits (même Writer Plus qui a depuis été retiré de la circulation). Certains comportent une conclusion à mon avis un peu trop hâtive. Suit un mini cours sur la mise en page avec les principales règles et les erreurs à ne pas commettre. L'ouvrage se termine par de petits programmes en Postcript (décrit succintement au préalable) et par un glossaire reprenant les principaux termes du "métier". Le domaine évoluant à vive allure, on ne se plaindra pas de trouver quelques retards au fil des pages. Agréable à lire, il constituera un bon document pour tout responsable de ce secteur.



TURBO C

Cedic/Nathan, 475 pages

En attendant la sortie de ce célèbre langage sur ST, voici un "pavé" de plus de 450 pages décrivant le monde hardu du



C. Tout y est, décrit avec concision, d'autant que certains sujets tels que les pointeurs, l'accès au DOS ou au BIOS sont d'une approche relativement peu aisée sans une pratique effrénée dans la programmation en assembleur. De nombreux programmes d'exemples viennent compléter l'initiation. L'accès vidéo y est largement commenté. Même les programmes résidants (choses rares) sont décrits et de nombreux exemples suivent la théorie. En annexe, on sera ravi de trouver les appels de fonctions DOS, les indispensables interruptions, et la librairie Turbo C. Pour conclure, l'auteur vous offre un programme nommé Kopy destiné à copier, trouver et effacer les fichiers n'importe où (sic). Sans vouloir être trop dithyrambique, je trouve ce livre extrêmement bien réalisé et je le conseille à tous ceux désireux de s'initier au C, qui tend à devenir une référence dans le conflictuel domaine des langages.

GRAPHISME 3D

en Turbo Pascal

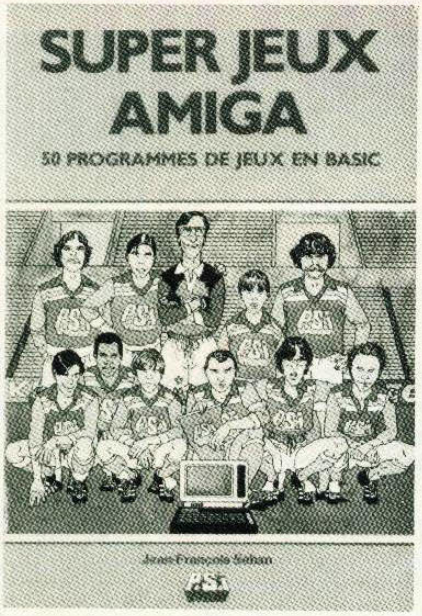
Edi Tests, 340 pages

A moins d'avoir une réelle expérience en géométrie tridimensionnelle, ce livre ne pourra que vous apporter de petits exemples de programmation en Turbo Pascal. Survolons les principaux thèmes : les courbes, les surfaces, la sphère, les courbes tracées sur une surface, les objets convexes et la perspective. Tous les programmes (pouvant d'ailleurs être achetés séparément en renvoyant le coupon inséré) ont été prévus pour tourner avec la version 3.0 mais peuvent très facilement s'adapter à la version 4. L'ouvrage n'est pas d'un abord facile et l'on a intérêt à potasser largement dans les cours de terminale pour se remémorer les principales règles. Les dessins ainsi réalisés sont de toute beauté, un peu lents à l'affichage mais la vitesse n'était sans doute pas le but recherché. N'espérez donc pas trouver là un ouvrage d'initiation sur le sujet, mais plutôt un document de référence pour le programmeur averti.

SUPER JEUX AMIGA

P.S.I., 237 pages

On ne veut plus de bouquins au titre prometteur et dont le contenu suffirait à faire frémir n'importe quel joueur non averti. Les programmes ne sont pas directement mis en cause, mais plutôt l'éditeur, qui use d'un titre élogieux pour faire vendre ses ouvrages. Et en plus,



pour couronner le tout, une disquette d'accompagnement peut vous être fournie, ce qui met l'ensemble à 290 francs. Pour ce prix vous n'auriez certes qu'un jeu, mais au moins il serait de qualité.

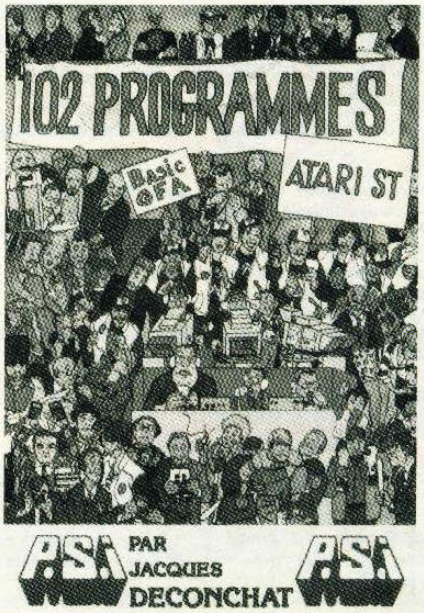
Dans ces 50 jeux aux noms révélateurs (Grenouille, Le Blob, Champ de carottes, Petit cochons...) certains rappellent l'épuisante confrontation avec la machine, au temps des jeux à cristaux liquides, ou encore l'inénarrable surprise du graphisme du ZX81. N'oublions pas que l'Amiga est censé être la machine la plus performante dans le domaine familiale au niveau du graphisme et des qualités sonores.

Espérons que les malheureux futurs acquéreurs en tireront une quelconque initiation au Basic de l'Amiga, mais là je reste dubitatif.

102 PROGRAMMES ATARI ST

Éditions P.S.I., 250 pages

Beucoup plus didactique que le précédent ouvrage, *102 programmes Atari ST* a pour but de vouloir vous initier au

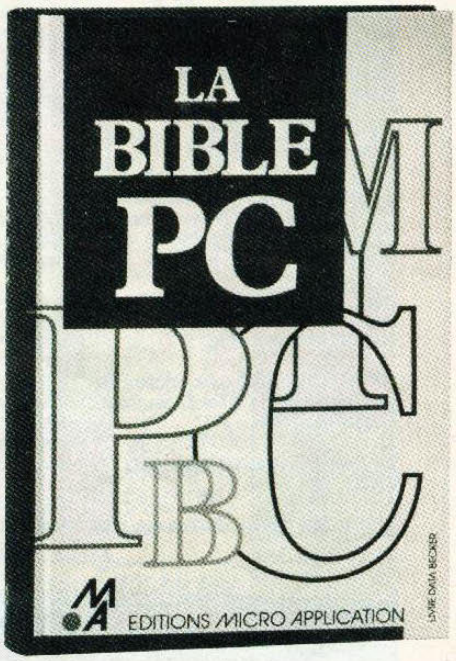


maniement du GFA Basic. Celui-ci comporte cinq niveaux : instructions élémentaires, les tableaux et traitements de chaînes de caractères, le graphisme, l'interactivité et la gestion de la souris. Très progressif, il vous permettra de facilement vous familiariser avec le GFA, via une utilisation ludique.

LA BIBLE PC

Micro Application, 760 pages

On trouve dans l'ordre : le jeu de registres du 8088, les interruptions logicielles et électroniques et leur appel à partir de langages évolués, le DOS, le BIOS, la programmation et l'accès aux différentes cartes vidéo existantes, l'horloge en temps réel de l'AT et différentes annexes regroupant la description des fonctions des interruptions du BIOS et du DOS. De très nombreux programmes écrits aussi bien en Basic, C, Pascal ou Assembleur viennent renforcer le texte déjà très technique, à tel point qu'une connaissance approfondie de l'Assembleur est nécessaire afin de suivre avec précision le contenu de l'ouvrage. Les programmes sont si



nombreux qu'ils ont été regroupés sur deux disquettes vendues séparément. Une déception : au niveau soft tout semble y être (auto-formation à l'assembleur sur PC offrait déjà de nombreux exemples) mais au niveau hard, et notamment sur le brochage des connecteurs d'extensions et des différentes interfaces, on ne trouve pas grand-chose et c'est bien dommage, d'autant qu'avec un titre si prometteur on pouvait s'attendre à la publication de tels schémas. A réserver aux développeurs.

Raynald Cheminelle

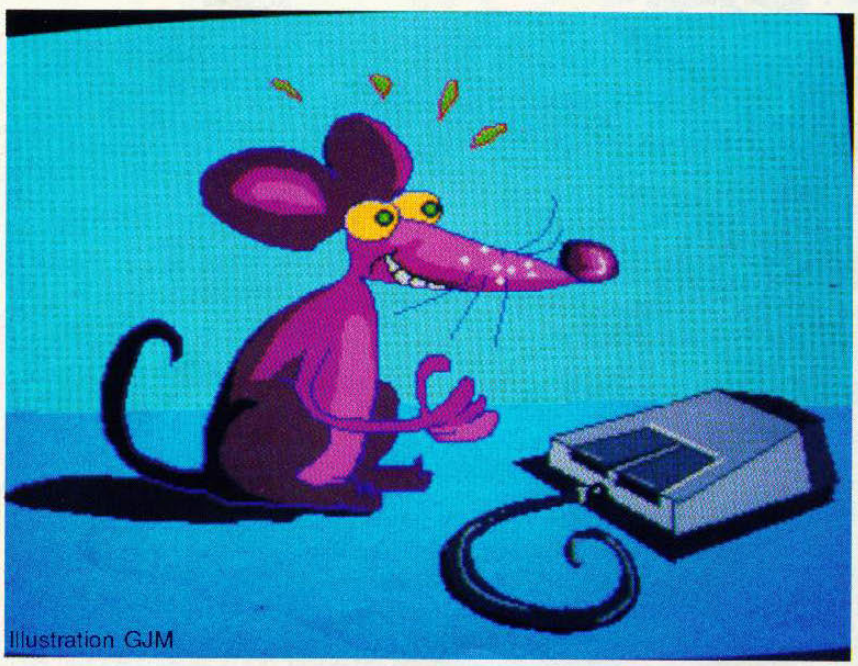


Illustration GJM

JEUX

MICRO PURSUIT

REGLES DU JEU

Nombre de joueurs : illimité
Matériel : papier, crayon, deux dés, un pion par joueur.

Comment gagner ? Le vainqueur est le premier joueur à avoir répondu juste à au moins une question dans chacune des 6 rubriques, Amstrad, Atari, MSX, Commodore, Soft, Hard.

Tour de jeu : tous les pions sont placés sur la case Départ. On tire au sort l'ordre de jeu. A son tour, chaque joueur lance un dé, et peut avancer son pion d'autant de cases que les points du dé, dans la direction qu'il veut. (Attention : il n'est pas permis de faire demi-tour à l'intérieur d'un même déplacement, sauf si l'on arrive au bout d'un cul-de-sac.) Puis le joueur se conforme aux instructions de la case où son pion est tombée.

AMSTRAD

1.1 Que veut dire la marque AMSTRAD ?

1.2 Quelle est la capacité-mémoire du CPC 664 ?

1.3 Le format des disquettes des Amstrad CPC est-il de 3 pouces, 3 pouces 1/4, ou 3 pouces 1/2 ?

1.4 En quelle année le premier ordinateur Amstrad est-il apparu en France ?

1.5 Sur un Amstrad CPC, combien y a-t-il de prises "joystick" ?

1.6 Pour charger automatiquement une cassette sur le 464, on appuie sur deux touches du clavier. Lesquelles ?

2.2 A part MS DOS, quel est le système d'exploitation principal des Amstrad compatibles PC ?

2.3 De ces trois jeux, lequel n'existe pas sur Amstrad : Final Zone, Commando, Mask ?

2.4 Peut-on utiliser une souris sur un CPC ?

2.5 Un des modes d'affichage des CPC permet-il des lignes de 80 caractères ?

2.6 Quand vous allumez un CPC, quelle est la couleur initiale du fond de l'écran ?

3.3 Un jeu d'arcade-aventure français, édité par Ere Informatique, a fait un malheur sur Amstrad. Quel est son nom (formé avec les noms des deux personnages que l'on déplace) ?

3.4 Une chanteuse à la poitrine plutôt abondante fait du strip-poker sur Amstrad... Nom et prénom ?

3.5 Peut-on utiliser Dbase II sur un CPC ?

3.6 Rambo, Batman, Spiderman : lequel de ces trois super-héros n'a pas son logiciel CPC ?

4.4 Le générateur sonore du CPC supporte-t-il une, deux, trois ou quatre voies ?

4.5 Amstrad a sorti un ensemble informatique un peu particulier, le PCW 8256, qui a connu un succès violent mais bref. A quelle tâche bien spécifique était-il destiné ?

4.6 Amstrad est une marque anglaise. Mais où est fabriquée la très grande majorité de ses ordinateurs ?

5.5 Peut-on regarder la télévision sur un CPC ?

5.6 Dans le hit Sabre Wulf, votre explorateur subit une transformation aux douze coups de minuit... Brrr ! Laquelle ?

6.6 Quelle est la particularité du tout dernier compatible PC créé par Amstrad ?

MSX

1.1 Quel est le pays d'origine du standard MSX ?

1.2 Dans la célèbre cartouche Antartic Adventure, le héros est un...???

1.3 JVC, Philips, Canon, Yamaha, Sony, se sont tous ralliés au MSX. Mais l'un de ses constructeurs n'a jamais distribué ses ordinateurs en France, lequel ?

1.4 Comment appelle-t-on une cartouche dont la mémoire est au moins d'un Mega-octet ?

1.5 Savez-vous quel est le microprocesseur de tout MSX qui se respecte ?

1.6 MIKANO : c'est l'anagramme du nom d'un grand éditeur de cartouches MSX. Remettez-le dans le bon ordre...

2.2 On peut utiliser une interface MIDI avec la plupart des micros MSX. Mais pour faire quoi ?

2.3 Des rochers qui s'éboulent et des diamants qui brillent... Ce super-hit existe en 4 versions successives sur MSX. Son titre ?

2.4 Cette cartouche MSX2 a fait un malheur. C'est un jeu d'aventure, où l'on tue des monstres assoiffés de sang. Vous connaissez à coup sûr son titre !

2.5 On peut être hollandais, vendre des aspirateurs, des télés et des presse-purées, et fabriquer aussi des ordinateurs MSX... Quel est le nom de ce fabricant ?

2.6 Format classique des disquettes MSX : 3 pouces, 3 pouces 1/2, ou 5 pouces 1/4 ?

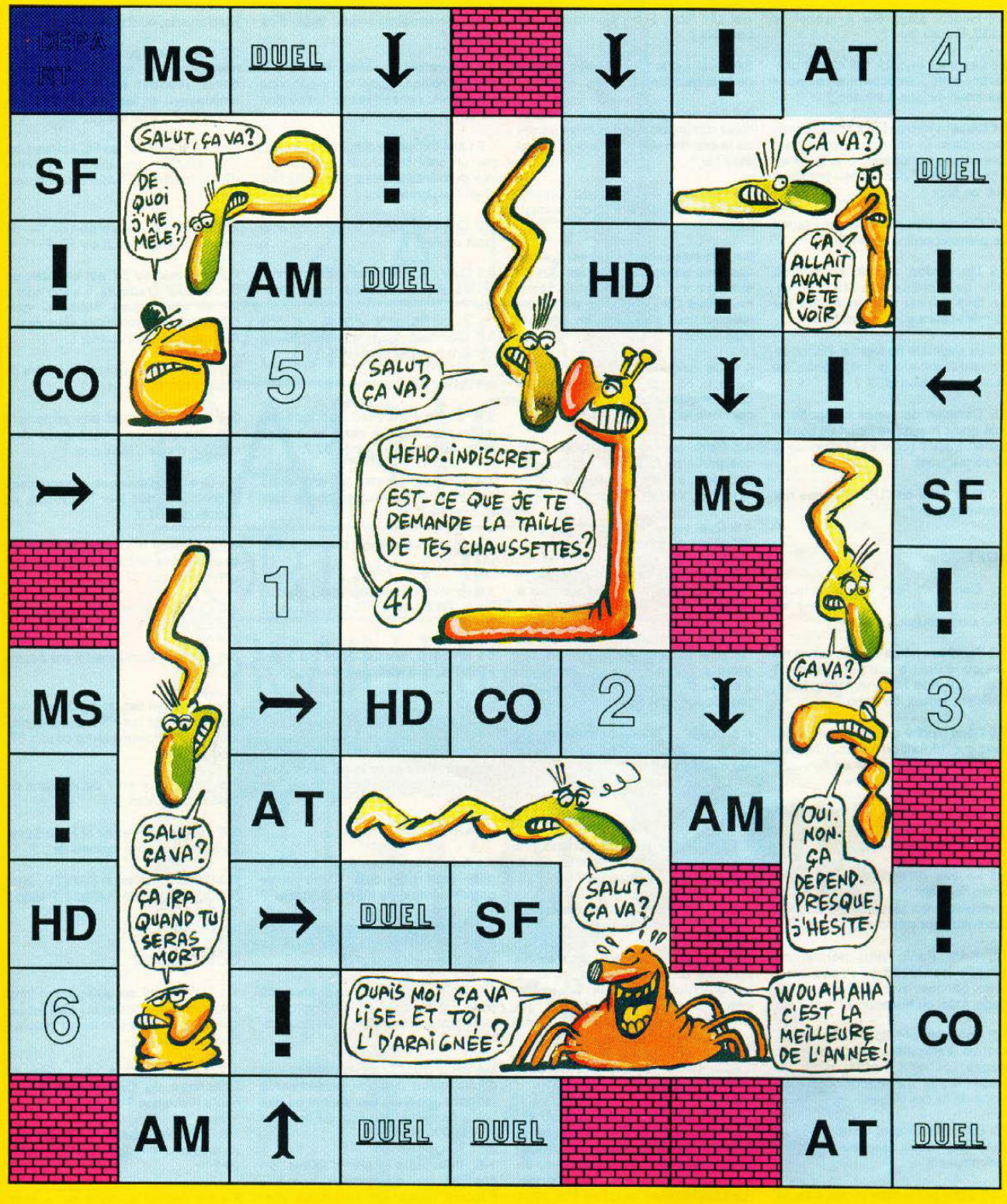
3.3 Nemesis, une des meilleures cartouches MSX, est un jeu d'aventure, un jeu de tir, un jeu de réflexion ?

3.4 Une cartouche MSX2 est-elle toujours compatible avec le MSX1 ?

Les différentes cases :

CASES **"QUESTIONS"** (Amstrad, Atari, MSX, Commodore, Soft, Hard) : le joueur lance deux dés. Dans la rubrique de la case, le joueur à sa gauche lui pose la question portant le numéro obtenu avec les dés. Exemple : le pion est sur une case MSX. Le joueur lance 5 et 2. On lui pose la question 2.5 de la rubrique MSX.
S'il répond juste, il note sur sa feuille qu'il a répondu juste à la rubrique MSX, et il rejoue aussitôt. Si la réponse est fausse, son tour est fini.
CASES **"DUEL"** : le joueur doit défier un autre joueur. Il choisit librement ce joueur, puis une des 6 rubriques, puis lance deux dés pour obtenir le numéro de la question. Si le joueur défié répond juste, celui qui l'a défié perd une de ses rubriques à laquelle il avait déjà bien répondu, et la raye sur sa feuille. Si le joueur défié se trompe, le joueur qui l'a défié lui "prend" une de ses bonnes réponses. Tour fini.
CASES **"REJOUER"** : le joueur rejoue aussitôt.
CASES **"PASSAGE SECRET"** : le joueur lance aussitôt un dé et va placer son pion sur la case numérotée correspondant au résultat du dé. Tour fini. Note : si l'on tombe directement sur une case numérotée, il ne se passe rien.
CASES **"FLECHE"** : au prochain tour, le pion du joueur devra obligatoirement partir dans le sens de la flèche. Note : toutefois, il n'y a pas besoin de tomber sur une flèche si l'on désire changer de parcours.

Départ▼



Cases question : AM=Amstrad AT=Atari Co=Commodore
SF=Soft HD=Hard

Cases rejouer = !

Cases "passage secret" =

3.5 Hitachi s'apprête à lancer le MSX3. Vrai ou faux ?

3.6 Les vrais joystick MSX2 ont une particularité, indispensable pour beaucoup de jeux. Laquelle ?

4.4 Certains micros MSX2 ont 2 ports-cartouches. Et certaines cartouches, connectées simultanément, permettent de "tricher" dans le jeu principal. Vrai ou faux ?

4.5 Quand sont apparus en France les premiers ordinateurs MSX ?

4.6 Un cordon spécial permet de relier deux ordinateurs MSX2 et de les faire tourner simultanément sur un même moniteur. Vrai ou faux ?

5.5 La playmate du logiciel Plahouse Strippoker est-elle brune, blonde, ou rousse en version MSX ?

5.6 Combien de pages comporte le plus grand magazine japonais consacré au MSX ? (donnez la réponse à 10 pages près)

6.6 Si je vous dis "USAS", vous me répondez quoi ?

SOFT

1.1 Dans Out Run, combien faut-il parcourir d'étapes pour arriver au bout d'une course ?

1.2 Parmi ces héros de BD, lequel n'a pas eu le droit à son petit logiciel ? Blueberry, Bob Morane, Lucky Luke, Valérian, Asterix, ou Bobo ?

1.3 Dans l'Arche du Capitaine Blood, avec quoi réussit-on à dialoguer avec tous les extra-terrestres de l'univers, quelle que soit leur langue ?

1.4 Quel programme d'Echecs exceptionnel a été champion du monde deux années de suite ?

1.5 La très récente cartouche Nintendo "La légende de Zelda" a une particularité qui révolutionne les jeux d'aventure sur consoles. Laquelle ?

1.6 Bank Panic vous permet de mitrailler les bandits qui s'attaquent à votre banque. Sur quelle console, Sega, Atari, ou Nintendo ?

2.2 Dans Spy Vs Spy, deux agents secrets s'affrontent en posant des pièges (de cinq sortes) dans les pièces qu'ils traversent. Citez au moins un de ces pièges.

2.3 Dans Balance of Power, quelles sont les deux puissances qui s'affrontent ?

2.4 Il a une petite cape rouge, il saute, il vole devant des monuments célèbres pour empêcher des bombes d'exploser... Il s'appelle ?

2.5 Si vous étiez un charpentier italien, doté de nombreux frères, et vedette d'une foule de jeux d'arcade sur micros et consoles, quel serait votre (célèbre) prénom ?

2.6 Profession Détective est un logiciel Ubi Soft, Ere Informatique, ou Loriciels ?

3.3 Quel est le nom du plus célèbre de tous les tableurs ?

3.4 Un traitement de texte entièrement compatible avec tous les micros de la création vient de sortir. De quoi est-il fait ?

3.5 Dans le jeu d'arcade Crystal Castles, le héros est un animal. Lequel ?

3.6 Cet éditeur américain est spécialisé dans les wargames et les jeux de stratégie sur micros, Comme Rommel, Raid Over Arnheim, etc. Connaissez-vous son nom (un sigle en trois lettres) ?

4.4 Ce langage de programmation porte le nom d'un philosophe français, évoque la formule 1, et est édité par Borland... Son nom ?

4.5 Parmi ces logiciels, lequel ne fait pas partie de la famille des "casse-briques" : Impact, Breaker, Break In, Arkanoïd, Wallett, Crack ?

4.6 Quel est le plus connu des gestionnaires de fichiers ?

5.5 Combien la cartouche Sega "Teddy Boy" offre-t-elle de tableaux à résoudre ?

5.6 Une simulation d'alpinisme, où l'on apprend à choisir ses prises, ses piolets, ses outils, sa voie d'escalade... Si vous ne le connaissez pas, devinez son titre...

6.6 OGRE est-il un jeu d'arcade, un jeu de stratégie, un jeu de tir, ou un jeu d'aventure ?

HARD

1.1 De l'Apple II E, du Commodore 64, et du Sinclair QL, quelle est la "bécane" la plus ancienne ?

1.2 De quel type était le clavier de l'Atari 400 ?

1.3 En mai 84, Coleco, plus connu pour sa console de jeux, lance à grand renfort de pub un "ensemble informatique" soi-disant définitif, qui connaitra un échec cinglant... Comment s'appelait-il ?

1.4 De quelle mémoire vive dispose, sans extensions, l'Oric Atmos ?

1.5 Son premier modèle, apparu en 84, faisait 128 K de mémoire, avait un écran noir-et-blanc haute résolution, et coûtait 25000 F. Aujourd'hui, sa conception originale n'a pas changé, mais les derniers modèles font 1064 K de mémoire, et coûtent deux fois moins cher. Nom de cette gamme de micros ?

1.6 Quand on parle d'un compatible PC, que veut dire "PC" ?

2.2 En Basic, l'instruction GOSUB envoie à une subroutine du programme. Par quelle instruction revient-on au programme principal ?

2.3 Elémentaire : que veut dire "RAM" ?

2.4 En ce qui concerne les écrans monochromes, quelle teinte générale d'écran est conseillée par l'inspection du travail française ?

2.5 Quel format de disquettes, adopté par un seul constructeur, a connu, ces dernières années, des difficultés d'approvisionnement ?

2.6 Combien coûte une imprimante laser couleur ?

3.3 Quel est le premier micro domestique à avoir disposé d'un crayon optique ?

3.4 Combien vaut, en décimal, le nombre hexadécimal FF ?

3.5 Qu'est ce qu'un "byte" ?

3.6 Combien s'est-il fabriqué de micro-processeurs dans le monde entier au cours de l'année 87 ?

4.4 Si vous achetez un ordinateur Amstrad en Allemagne, quelle sera sa marque ?

4.5 Qu'est-ce qu'une disquette DF/DD ?

4.6 Le microprocesseur 8086 est-il un 4 bits, un 8 bits, un 16 bits, ou un 32 bits ?

5.5 En basic, si vous tapez 10 X=5 : PRINT X, que s'affiche-t-il à l'écran ?

5.6 Où est installée la "hot-line" du constructeur NCR ?

6.6 "Paragraphe" est un traitement de texte résident dans la mémoire d'un ordinateur français. Lequel ?

ATARI

1.1 Avant de racheter Atari, Jack Tramiel était président d'une autre grande marque de micros. Laquelle ?

1.2 Dans Marble Madness version Atari, de quelles couleurs sont les billes des deux joueurs ?

1.3 Atari a plusieurs fois annoncé cette machine, et on ne la voit toujours pas arriver... Qu'a-t-elle de particulier ?

1.4 Sur la plupart des ordinateurs, ces objets qu'on déplace facilement à l'écran s'appellent des sprites ou des lutins. Quel était leur nom sur les Atari 800, 800 XL, et XE ?

1.5 Infomédia vient d'éditer un énorme jeu d'aventures sur ST, Explora. Combien faut-il de disquettes pour faire tenir ce "monstre" ?

1.6 Ce soft fabuleux fait de vous un véritable maître de Donjons et Dragons, et fonctionne uniquement par icônes. La grande vedette 88, sans aucun doute. Son titre ?

2.2 Vous n'avez pas le droit d'ignorer U.M.S. sur Atari ST. Alors dites-nous s'il s'agit d'un jeu de stratégie, d'un jeu d'arcade, ou d'un jeu d'aventure...

2.3 Des cubes (ou plutôt des pentominos) tombent du haut de l'écran. Vous devez retarder au maximum leur empilement en les plaçant astucieusement... Titre du jeu ?

2.4 Les Atari ST et les PC Amstrad ont en commun un même système d'exploitation de fichiers à fenêtres. Lequel ?

2.5 Existe-t-il une version du jeu de société Trivial Pursuit sur ST ?

2.6 Le basic du ST est un basic un peu spécial. D'ailleurs, il a son nom à lui, en trois lettres. Même si vous n'êtes pas un spécialiste, vous devez être capable de le donner !..

3.3 Quelle est la capacité-mémoire de l'Atari 7128 ST portable ?

3.4 "Atari", ce n'est pas seulement une marque, cela veut aussi dire quelque chose... Mais quoi ?

3.5 Quel jeu d'aventure extraordinaire a contribué, dès leur lancement, au succès des ST ?

3.6 En basse résolution, combien de couleurs peuvent être simultanément utilisées sur un ST ?

4.4 Quel est le microprocesseur utilisé par les ST ?

4.5 Western Games a-t-il été adapté sur ST ?

4.6 Test Drive est un logiciel qui permet de tester les différentes performances du lecteur interne de tout ST. Vrai ou faux ?

5.5 Combien y-a-t-il de versions de Gauntlet sur Atari ?

5.6 Publishing Partner et Fleet Street Publisher sont des logiciels de... ?

6.6 Combien coûte un 520 STF : 2500 F ? 3000 F ? 3500 ? 4000 F ? 4500 F ? 5000 F ?

COMMODORE

1.1 Un logiciel sur Amiga, qui vous emmène dans l'enfer du Vietnam, et qui s'inspire d'un film assez récent... Son titre ?

1.2 Quelle est la résolution de l'affichage du Commodore 64 en haute résolution ?

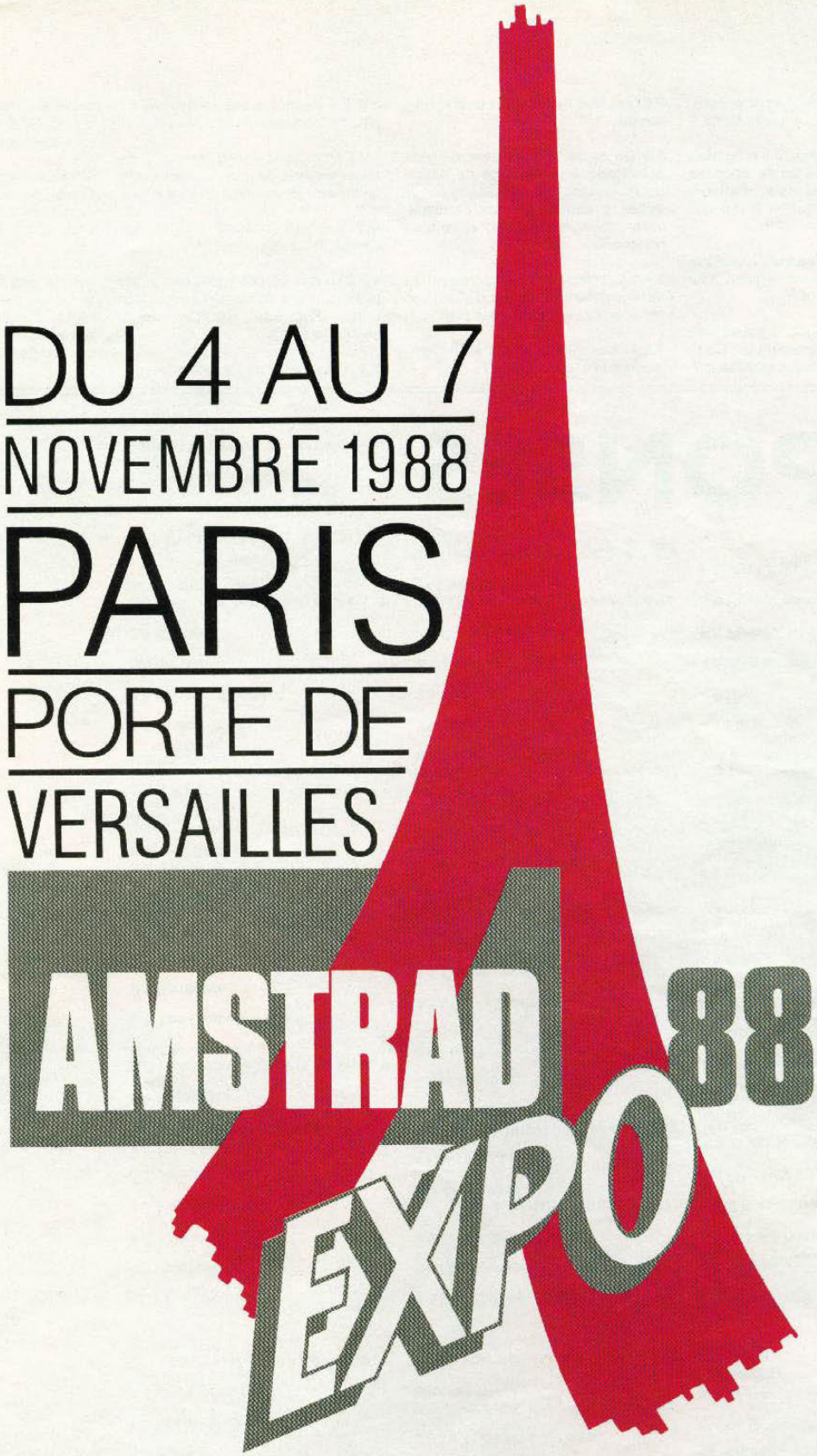
1.3 Souvenirs, souvenirs : de combien de mémoire vive disposait le vieux Vic 20 ?

1.4 Le dernier épisode de la série d'aventures Phantasy vient d'être adapté sur Amiga. Est-ce Phantasy II, III, IV, ou V ?

1.5 Qui est Jay Miner ?

1.6 Le Dos de l'Amiga autorise-t-il des fichiers Batch ?

2.2 Les inénarrables et robotiques frères Bogdanoff viennent de réaliser



Pour toutes demandes de renseignements, contactez :
S.O.S.I.S. - 187, rue Marcadet - 75018 PARIS - Tél. : 42.52.84.76

RÉPONSES

AMSTRAD - réponses.

1.1 Alan Michael Sugar TRADing (Company)

1.2 64 K

1.3 3 pouces.

1.4 En 1984. Septembre exactement.

1.5 Une seule...hélas !

1.6 Control + Enter.

2.2 G.E.M.

2.3 Final Zone.

2.4 Mais oui ! Plusieurs logiciels le permettent.

2.5 Oui.

2.6 Bleu.

3.3 Crafton et Xunk.

3.4 Samantha Fox.

3.5 Oui.

3.6 Spiderman a été oublié...

4.4 3 voies.

4.5 Au traitement de texte.

4.6 A Taiwan.

5.5 Eh oui ! Il existe un tuner spécial qu'on branche entre le clavier et le moniteur.

5.6 Une transformation...en loup, bien sûr !

6.6 C'est un portable.

MSX - réponses

1.1 Le Japon

1.2 un pingouin !

1.3 JVC

1.4 Une Mega-Rom.

1.5 Un Z80.

1.6 KONAMI !

2.2 De la musique.

2.3 Boulderdash.

2.4 Vampire Killer.

2.5 Philips.

2.6 3 pouces 1/2

3.3 Un jeu de tir.

3.4 Non, hélas...

3.5 Faux. C'est un rêve.

3.6 Ils ont deux boutons de tir aux fonctions différentes.

4.4 Vrai.

4.5 Fin 1984.

4.6 Faux !

5.5 Elle est brune...

5.6 Deux cents pages !

6.6 Le dernier jeu d'aventure Konami !

SOFT - réponses

1.1 Cinq étapes.

1.2 Valérian.

1.3 Avec des icônes.

1.4 Sargon.

1.5 Elle contient une pile pour sauvegarder les données de la partie.

1.6 Sega.

2.2 La bombe, le ressort, le seau, le révolver, le réveil.

2.3 Les Etats-Unis et la Russie.

2.4 Bombjack.

2.5 Mario !

2.6 Ubi Soft.

3.3 Multiplan.

3.4 D'une gomme, d'un crayon, et d'un peu de papier...

3.5 C'est un ours.

3.6 S.S.I. (Strategy Simulations Inc.)

4.4 Turbo Pascal.

4.5 Wallett.

4.6 Dbase (I,II, ou III...)

5.5 Cinquante.

5.6 Bivouac.

6.6 Un jeu de stratégie (l'Ogre est un tank gigantesque).

HARD - réponses

1.1 Surprise : l'Apple II E, en 83 !

1.2 C'était un clavier tactile.

1.3 ADAM, en toute simplicité !

1.4 48 K.

1.5 Macintosh.

1.6 Personal Computer.

2.2 RETURN

2.3 Random Access Memory

2.4 Ecran vert.

2.5 Le 3 pouces d'Amstrad.

2.6 Zéro Francs. Il n'en existe pas encore !

3.3 Le Thomson TO 7.

3.4 255

3.5 Un octet, en anglais.

3.6 Deux milliards.

4.4 Schneider.

4.5 Une disquette Double Face/ Double Densité.

4.6 Un 16 bits.

5.5 10 X=5 : PRINT X ! Car vous avez oublié de taper RUN...

5.6 A Augsburg, RFA

6.6 Les Thomson TO 9 et TO 9 Plus.

ATARI - réponses

1.1 Commodore.

1.2 Bleue et rouge.

1.3 Un Atari compatible PC... pour bientôt, dit-on !

1.4 Des "Player Missiles".

1.5 Quatre disquettes !

1.6 Dungeon Master.

2.2 Un jeu de stratégie pour recréer toute bataille militaire.

2.3 Tetris.

2.4 GEM

2.5 Mais oui !

2.6 C'est le Basic GFA.

3.3 On ne sait pas. Ce portable n'existe pas...

3.4 C'est un terme de Go qui veut dire "Mise en échec".

3.5 The Pawn.

3.6 Seize.

4.4 Un 68000.

4.5 Mais bien sûr !

4.6 Faux. C'est un logiciel de pilotage de voiture.

5.5 Deux.

5.6 P.A.O. (Publication Assistée par Ordinateur)

6.6 3000 F.

COMMODORE - réponses

1.1 Platoon.

1.2 320 x 200 pixels.

1.3 5 K seulement !

1.4 Phantasy III.

1.5 C'est le créateur, le "père" de l'Amiga.

1.6 Oui.

2.2 Une cassette vidéo.

2.3 Super Mario Brothers.

2.4 Pendant la dernière guerre mondiale.

2.5 Il fallait un adaptateur Pal/Secam.

2.6 Une simulation de course de vieux coucous.

3.3 Crack.

3.4 Voyage au centre de la Terre.

3.5 Le 128 D a un lecteur de disquettes intégré.

3.6 Oui. Il s'est vendu près de deux fois plus de Commodore.

4.4 Faux.

4.5 Non.

4.6 Jack Lang n'a pas d'Amiga.

5.5 Power Cartridge.

5.6 Deluxe Vidéo.

6.6 The Enforcer.

---

un produit de promotion et de présentation de l'Amiga. Sous quelle forme ?

2.3 Gianni Sistars, paru il y a un mois sur Amiga, est une copie éhontée d'un célèbre jeu de café, d'ailleurs disponible en cartouche Nintendo. Quel est ce jeu ?

2.4 Pendant quelle période historique l'action de l'excellent logiciel The Train se déroule-t-elle ?

2.5 En 1983, pourquoi ne pouvait-on pas connecter directement un Commodore 64 sur tout banal téléviseur ?

2.6 Gee Bee Air Rally est une simulation de... ?

3.3 Un casse-briques avec un alibi préhistorique, agrémenté de dessin de mamouths, de ptérodactyles, et autres charmantes bestioles disparues... C'est sur Amiga, et cela se nomme ?

3.4 Un roman de Jules Verne...mais aussi maintenant un jeu d'aventures sur Amiga ! Le titre, s'il vous plaît !

3.5 Quelle différence entre un Commodore 128 et un 128 D ?

3.6 En Suède, a-t-on vendu en 87 plus de Commodore ou d'Atari ?

4.4 Commodore vient d'annoncer une super console de jeux 32 bits pour la fin de cette année. Vrai ou faux ?

4.5 Peut-on jouer à Wizball sur Amiga ?

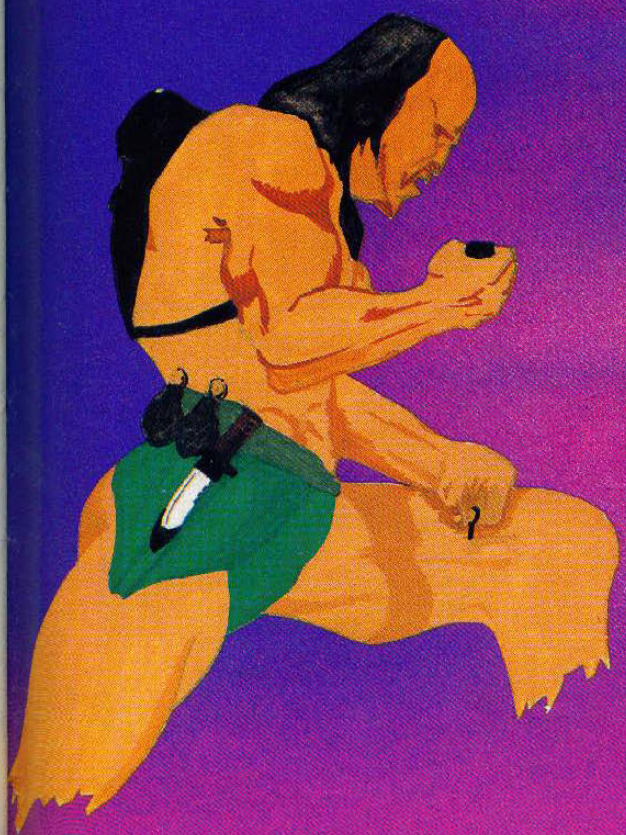
4.6 Laquelle de ces vedettes n'utilise pas un Amiga : Yves Mourousi, Jack Lang, Jean-Paul Gaultier, Jean-Michel Jarre ?

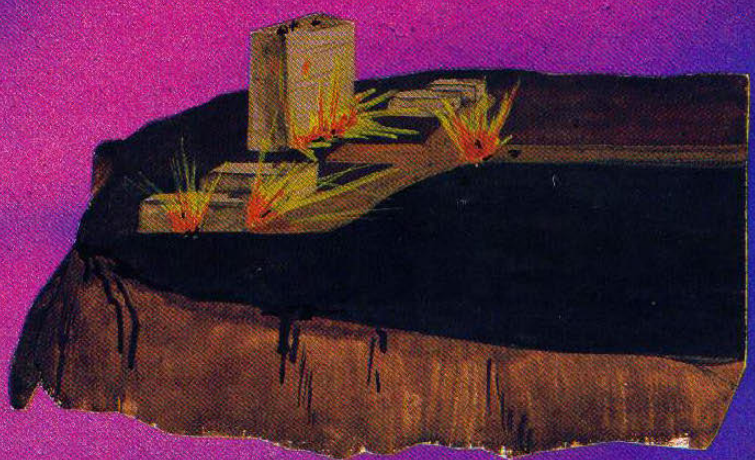
5.5 C'est une petite boîte rouge, qu'on enfiche sur un 64 ou un 128, qui ajoute des instructions basic, un débuggeur, etc... Et qui se nomme ?

5.6 Quel est le nom de ce logiciel qui permet de mixer sons et images pour créer des animations originales sur un Amiga ?

6.6 Vous êtes un flic New-Yorkais, un dur qui sait monter et démonter son arme, qui patrouille dans les rues, et tente d'éviter au maximum les bavures. Dans quel logiciel tout neuf sur Amiga ?

LA DERNIERE MISSION





TOI SEUL PEUX L'ACCOMPLIR

S. YAILLARD

INSERT COIN !

Deuxième volet pour cette nouvelle et somptueuse rubrique qui vous fait pénétrer dans les salles d'arcade du monde entier à la découverte des plus beaux jeux du monde. Une exclusivité Micro News !

HAUNTED CASTLE de Konami

DRACULA A LA NANA...

Grande première ! Voici pour la première fois un jeu d'arcade qui est une adaptation d'un jeu sur ordinateur. Il s'agit ici du célèbre jeu Konami qui s'appelle *Vampire Killer* sur MSX2 et *Castlevania* sur Nintendo.
Deuxième surprise : le jeu est plus sympa à jouer sur le MSX et la Nintendo ! Et oui, ça paraît difficile à croire mais c'est comme ça. Même si la version arcade est très proche de la version ordinateur (il n'y a pas vraiment de différence entre les versions MSX et Nintendo), elle est moins drôle et possède moins de niveaux : il n'y a pas de clés pour passer d'un niveau à l'autre et il y a moins d'obstacles et de trésors à récolter.
Ça c'est pour le côté ludique mais, au niveau des graphismes, Haunted Castle est bien évidemment supérieur à Vampire Killer : les couleurs sont claires et détaillées et l'animation est de très haute qualité, avec les brumes de la nuit qui s'évanouissent lentement et la lumière du jour qui change à mesure que l'heure tourne. La musique et les effets sonores sont également à la hauteur des standards de qualité Konami, c'est-à-dire maximum !
Le scénario maintenant, pour ceux qui ne le connaissent pas : votre petite amie a été capturée (une fois de plus ! On ne la voit jamais celle-là mais elle doit vraiment être canon car tous les malfrats de la terre sont après elle...), cette fois par Dracula lui-même qui la détient dans son château. Quels horribles sévices est-il en train de lui faire subir ? Restons décents et revenons au jeu...
Vous pénétrez dans le château à la nuit tombante avec un fouet à la main qui va vous permettre de frapper à mort les goules et les squelettes qui vous barrent la route. Chaque ennemi tué vous permet d'obtenir des cœurs ou de nouvelles armes : bombes à lancer sur les créatures, montres qui arrêtent temporairement les ennemis. D'autres pièges sont là qui vous guettent : de gros blocs de pierre et des statues qui vous tombent dessus, de la lave qui vous lèche les pieds, et un mur qui vous explose au visage sous la tempête.
A la fin de chaque niveau, vous devrez combattre un monstre : méduse, serpent, etc.
Haunted Castle vous rappellera par moments *R-Type, Salamander, Ghosts and Goblins et Labyrinth Runnner.* L'originalité n'est donc pas vraiment au rendez-vous, mais les graphismes sont si beaux...

R-TYPE de Irem Corp

Chef-d'œuvre !

Le test de R-Type sur la console NEC était dans le précédent numéro. Ce jeu est également disponible au Japon sur MSX et Nintendo et sortira prochaine-

DEAD ANGLE de Seibu

TIREZ SUR LES GANGSTERS !

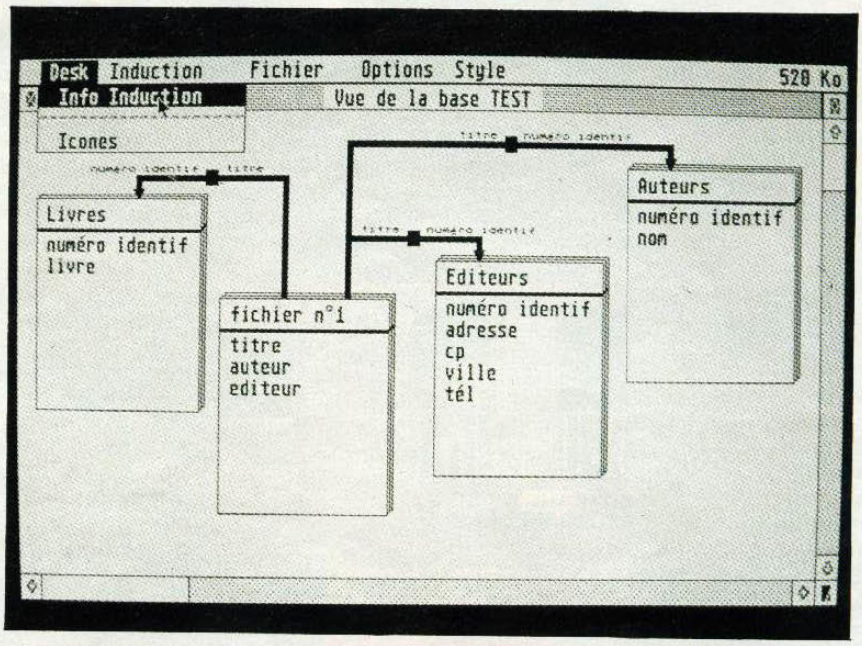
Que faites-vous lorsque vous êtes créateur de jeux et que vous êtes à court d'idées ? Réponse : vous prenez un thème archi-connu et qui a fait ses preuves et vous le resservez avec

une nouvelle sauce. Quel est l'éditeur qui n'a jamais fait ça ? Et en plus ça marche, avec souvent le succès à la clé ! Alors pourquoi s'en priver ?
Dead Angle est donc une ressassée de *Prohibition* et autres jeux de gangsters. Vous êtes un détective style 1930 qui va combattre des "familles" de gangsters qui séquestrent votre petite amie (encore !). La poursuite vous mènera d'abord en Italie, puis vous traverserez l'Atlantique pour arriver à Chicago... où règnent en maîtres les gangsters. Chaque scène de ville nouvelle est très agréablement mise en scène, avec des obstacles différents à chaque fois, derrière lesquels vous pourrez vous cacher : fenêtres, portes, etc.
Vous devrez d'abord éliminer tous les sous-fifres pour, ensuite, vous mesurer au chef du gang, ce qui, vous l'avouerez, n'est guère original... Heureusement, l'action est très rapide et extrêmement excitante : pris dans l'atmosphère "film de gangsters", vous vous surprendrez en train de crier et jurer, à menacer la machine et à lui donner des coups de pied !
Au fur et à mesure que le jeu progresse, les gangsters deviennent plus malins, certains ont deux revolvers, d'autres des grenades et des couteaux, d'autres, enfin, sont super sapés et c'est un vrai plaisir que de les descendre et voir leur sang gicler sur leurs beaux habits !
Si vous êtes un fan des "Incorruptibles", voici un plaisir dont vous auriez tort de vous priver !

ment sur 8 et 16 bits, adapté par Activision. Nous ne résistons pas au plaisir de vous présenter la version arcade, un chef-d'œuvre en la matière !
Vous pilotez votre vaisseau interstellaire R-9, avec sa phénoménale puissance de feu, au travers de six niveaux de jeu où les aliens vous en feront voir des vertes et des pas mûres ! Vous pourrez, au long de votre progression, acquérir de nouvelles armes qui n'auront rien de superflu, croyez-le.
Le scénario rappelle bien sûr Nemesis avec, entre autres, les mêmes armes disponibles. Un petit bonus quand même : vous pouvez garder appuyé le bouton de tir pour le relâcher ensuite dans un fulgurant éclair d'énergie dévastatrice !
Ce jeu est surtout impressionnant par la taille et les graphismes détaillés de certains vaisseaux. Si les petits vaisseaux se rattrapent par une vitesse démentielle, certains grands vaisseaux occupent presqu'entièrement l'écran ! Etant donné que pour les abattre, il faut les atteindre en un point précis, vous imaginez le travail ! A la fin de chaque niveau vous attend un "être" moitié-plante, moitié-structure tubulaire, parfois avec un œil bleu -seul point vulnérable- et une sorte de serpent qui grandit et se ballade de tube en tube. Bonjour la gymnastique !
R-Type est une superbe réussite, tant au point de vue animation que graphique. Qu'en restera-t'il sur C64 ou Amstrad CPC ? En tout cas les versions 16 bits devraient être spectaculaires ! De toute façon vous n'aurez pas la patience d'attendre, alors bavez un bon coup sur les photos et précipitez-vous dans les salles d'arcade pour ce nouvel orgasme du joystick !

INDUCTION Une SGBD sous GEM...

Côté présentation, rien à redire. C'est un gros boîtier en carton rigide contenant la doc sous forme d'un classeur d'une centaine de pages, le tout avec les deux disquettes du logiciel. L'installation sur disque dur ne pose pas de problème particulier. Il faut seulement veiller à insérer la disquette originale dans le disque A pendant le chargement du programme, ceci pour la vérification de la protection. L'utilisateur est alors placé devant un environnement totalement GEM, avec fenêtres et menus déroulants.



On trouve sur les disquettes fournies, outre Induction, une base de données (Logarati) sur les principaux logiciels ST. Cela permet de bien se familiariser avec les commandes du logiciel.

Une base de données est constituée ici d'un ou plusieurs fichiers. Par exemple, sur Logatari existent les fichiers logiciel, éditeur et type du logiciel, qui peuvent être liés très facilement. Il existe ainsi un lien entre tous les logiciels édités par Upgrade et la fiche sur cette même société. Cela permet une plus grande souplesse d'utilisation. Par exemple, en cas de changement d'adresse d'Upgrade, il suffit de modifier le fichier éditeur, sans avoir à toucher à tous les logiciels publiés par cette société.

La consultation d'une base de données peut s'effectuer en prenant pour critère n'importe laquelle des données des fiches (dans l'exemple Logatari, cela peut être le nom de l'éditeur, le prix, le type de logiciel, etc. ainsi que toute combinaison de ces caractéristiques). Bien sûr, les symboles GEM ? et * sont connus et une recherche sur les éditeurs U* donnera tous les noms commençants par U. Ces quelques petites choses permettent dans les cas les plus courants une recherche bien ciblée. Seul défaut, les formes de fenêtres multifiches (celles qui permettent la visualisation simultanée de plusieurs fiches) ne peuvent en afficher au maximum que neuf à la fois.

Le format des fiches est, quant à lui, entièrement définissable par l'utilisateur. Les données entrées peuvent être de type texte, numérique, numéro de série (généré automatiquement par Induction), icône, ou opération logique. Un grand nombre de justifications du texte sont possibles. Plusieurs formats différents de fiches peuvent être associés à un même fichier, permettant une grande personnalisation de la base. Ainsi, si Induction ne propose pas de langage de programmation, il permet quand même de travailler sans trop de trop grosses restrictions. L'environnement GEM permet à l'utilisateur novice de rapidement se familiariser avec les commandes (qui sont toutes munies d'un "raccourci clavier").

L'impression s'effectue selon deux modes : une fiche par page ou une liste de fiches. Le gestionnaire d'imprimantes fourni permet l'adaptation d'un driver avant l'impression. On trouve aussi un programme de création d'icônes, celles-ci pouvant être insérées dans les fiches.

Pour conclure, on peut dire qu'Induction est un petit SGBD qui, s'il ne prétend pas rivaliser avec les ténors du monde PC, est suffisant dans la plupart des cas. A vous de connaître vos besoins en la matière, et de demander une démonstration au revendeur. A noter (je me répète mais c'est important) que l'environnement GEM donne à Induction une facilité d'utilisation très grande, même pour ceux qui n'ont jamais utilisé une base de données.

(Disquettes Upgrade Editions pour Atari ST).

Raphaël Lemoine

Dernière minute :
Le prix d'Induction vient de baisser de façon spectaculaire : plus de deux fois et demi moins cher !

TURBOCAD 3D

Entrez dans la troisième dimension ! La version 2.0 étant disponible depuis peu, nous avons pensé qu'il était utile de décrire ce logiciel aux possibilités étonnantes. Disciples de la 3D sur PC, voici venir votre raison d'être.

La principale différence par rapport aux autres versions est la convivialité. En effet, Turbo Cad se commande dorénavant à l'aide de menus déroulants et accroit ainsi la rapidité déjà bien présente sur les versions précédentes. Différents utilitaires sont fournis, permettant par exemple de créer ses propres animations à partir de "clichés" de l'objet, ou encore de faire calculer par la machine différentes courbes dont les coordonnées auront été déterminées au préalable.

RAPIDITÉ

Ce n'est pas pour rien si le logiciel porte le préfixe Turbo (cher à d'autres éditeurs). C'est d'ailleurs ce qui frappe le plus lorsqu'on utilise le programme pour la première fois : la rapidité d'affichage. Celà est dû principalement au fait que Turbo Cad est écrit en Assembleur pour ce qui concerne toutes les routines d'affichage, le restant (interfaces, menu,...) ayant été confié à des langages de plus haut niveau. Ainsi, facilité vous est offerte de pouvoir faire effectuer à votre objet (il serait plus juste de parler d'observateur) tout mouvement, et ce en temp réel et avec une extrême précision.

PERFORMANCES

Pour un prix somme toute raisonnable, Turbo Cad offre de réels moyens tant de traitements que graphiques. Survolons maintenant les différentes possibilités :

- Support du mode CGA, Hercules et EGA (c'est en 16 couleurs, et avec une définition de 640 x 350, que l'on a d'ailleurs les plus belles images)
- Sortie sur imprimante matricielle, traceur ou imprimante laser
- Traitement de 4000 points et jusqu'à 4000 vecteurs par points
- Espace de travail tridimensionnel (x, y et z) pouvant être représenté par un cube de 64 000 points de côté
- Appel et inclusion dans l'éditeur de plusieurs objets (on peut ainsi facilement créer sa bibliothèque de dessins et les faire cohabiter à des fins de traitement d'ensemble)
- Agrandissement et diminution d'un objet
- Déplacement orthogonal
- Clipping (l'observateur rentre dans l'objet et celui-ci est censé passer derrière lui)
- A tout moment il est possible de connaître le nombre de points composant un objet sélectionné, sa taille et le mode dans lequel se trouve le logiciel
- Traçage d'arc de cercle
- Calcul du Barycentre
- Marquage d'une base (d'un point de référence)
- Changement des valeurs et ainsi positionnement précis de l'observateur sans faire appel aux déplacements.
- Optimisation (suppression des points doublement définis)
- Symétrie
- Clichés d'animation
- Undo sur plusieurs niveaux
- Pseudo-langage (TCAD) permettant à l'aide d'un simple éditeur de texte de créer de véritables animations.
- Récupération de coordonnées. Toujours à partir d'un simple éditeur, il est possible de créer un objet en vue d'une future visualisation. Ainsi, les données peuvent très bien être récupérées sur un tableur ou tout autre programme pouvant apporter à Turbo Cad des valeurs susceptibles d'être traitées.
- Mémorisation des paramètres d'une vue. Les touches de fonctions sont redéfinissables et pourront ainsi être utilisées pour mémoriser les différents paramètres composant une vue.
- Capture d'écran pouvant servir de fond aux éventuelles animations
- Appels des animations à partir de langage comme Pascal, C, Basic...

Sans parler des commandes classiques tels que changements du pas de translation ou du pas de rotation, curseur en mode viseur, mode points ou mode vecteurs, changement de palette de couleurs, capture du point le plus proche...

UTILISATION

A l'aide d'une souris alerte, vous allez déposez ça et là des points ou des vecteurs pour former un objet que vous allez pouvoir observer sous toutes les coutures. Les menus sont d'une utilisation simple et une voie rapide apportée par les touches est possible. A chaque option sélectionnée, une ligne d'aide vient vous informer de votre choix et une page complète peut à tout moment être appelée au cas où votre mémoire ferait défaut. D'autres modules peuvent allègrement venir compléter Turbo Cad, tel un module faces cachées comportant certaines fonctions de Turbo Cad et permettant de définir automatiquement les faces avec ou sans remplissage. Les animations sont également possibles à partir de ces vues. Un seul regret : la documentation. Insuffisamment épaisse, elle n'apportera à l'utilisateur qu'une brève description du monde de la 3D.

POUR QUI ?

Turbo Cad s'adresse à tous ceux désireux de découvrir, pour une somme modique, le monde de la 3D et également aux concepteurs utilisant quotidiennement les 3 dimensions pour visualiser tout objet susceptible d'être réalisé physiquement.
Turbo Cad est un logiciel fini et concurrençant directement la plupart des éditeurs tridimensionnels actuellement disponibles. Sur certains systèmes, bien plus lourds (et bien plus chers), la rapidité d'affichage (après calcul) n'est pas très loin des possibilités qu'offre Turbo Cad.
On n'a pas fini d'être étonné.
(Disquette Hanshake pour PC et compatibles).

Raynald Cheminelle

Bonjour les dragons

L'HERITAGE DE MALONEY

Imaginez un vieil oncle américain très riche, qui vient de mourir, et qui a eu un caprice au moment de rédiger son héritage... Parmi les héritiers (les joueurs bien sûr (de 3 à 6), comment l'aviez-vous deviné ?), il va s'organiser une sorte de rallye à travers les Etats-Unis. Les règles sont particulières : une voiture pour tout le monde ; à chaque tour, on la met aux enchères pour savoir qui va la conduire. Quel avantage ? Elémentaire : le possesseur peut emmener tout le monde où il veut, c'est-à-dire dans la ville qui lui est la plus avantageuse. Car, et là ça se complique, chaque joueur a une dizaine de cartes en main, qui lui indiquent combien de points il gagnera dans telle ou telle ville, *selon le jour de la semaine où il s'y trouvera.*

A chaque tour, on change de jour. Disons que nous sommes mardi, et que vous avez une carte vous donnant 7 points (le maximum) pour le mardi à Cincinnatti... Il vous faut prendre le contrôle de la voiture ! Mais si un autre joueur a aussi de gros intérêts à défendre, cela risque de vous coûter très cher...

Le principe de jeu peut sembler simplet, mais il exige en fait de planifier son itinéraire, de mener les enchères avec économie, tout en sachant étaler les billets quand il le faut... Un jeu de réflexion où le hasard a finalement une faible part, et qui donne des parties très, très animées !

MAI 68

(Ravensburger)

Debout, les anciens combattants ! Pour commémorer le 20e anniversaire de Mai 68, voici un jeu qui va vous permettre d'en revivre les phases les plus chaudes !

Un départ en fanfare : la plaque de jeu est un grand puzzle, qu'il faut monter avant de jouer, et qui reproduit le plan du Quartier Latin. Pourquoi un puzzle ? A cause du fameux slogan "sous les pavés, la plage" ! Vous allez comprendre : les pièces du puzzle, ce sont les pavés. Et le plateau de jeu sur lequel se monte le puzzle représente une immense plage qui a la forme du Quartier Latin. Un joueur dirigera les manifestants, l'autre les CRS et les gardes mobiles. A chaque fois que les manifestants érigeront une barricade, ils enlèveront (avec un levier en plastique fourni !) la case-pièce de puzzle sur laquelle ils se trouvent, laissant ainsi apparaître la plage ! Génial, non ? Si les manifestants réussissent à dépaver 20 cases, ils ont gagné.

Le jeu est par ailleurs bourré de trouvailles à la fois amusantes et stratégiques. Les manifestants se déploient dans les rues et doivent d'abord réveiller les facultés et les lycées, pour grossir leur nombre. La Sorbonne est bien sûr la fac la plus convoitée : elle fournit deux manifestants frais par tour ! Il y a deux sortes de manifestants : les normaux, et les "enragés", plus forts, plus rapides. Le joueur-manifestant peut organiser des meetings à la Mutualité ou au Théâtre de l'Odéon : les manifestants banals qui y assistent, galvanisés par le feu des orateurs, deviennent des Enragés !

Les manifestants peuvent aussi prendre le métro : quelques cases leur permettent ainsi de passer rapidement d'un coin à un autre du champ de jeu. Indispensable, car de leur côté les CRS ne chôment pas ! S'ils n'ont pas le droit d'entrer dans les divers bâtiments scolaires, ils se déplacent par contre dans les rues au pas de charge. Les Gardes Mobiles sont les plus redoutables, avec 10 cases de déplacement, la terreur !

Le joueur-CRS doit avant tout cerner la Sorbonne et les lieux de meetings, pour empêcher la prolifération des manifestants et des enragés. Rassurez-vous, il peut aussi travailler à la matraque, et faire reculer ou mettre hors-de-combat les gauchistes ennemis, dans des affrontements rendus simples à résoudre par des dés de différents formats (dés à 6, 10, et 12 faces en fonction des situations, le chiffre le plus fort gagne toujours). C'est la manière forte. Plus subtil : en profitant du réseau complexe des rues du Quartier Latin, il peut essayer d'encercler des manifestants, en se méfiant toutefois de leur provision de cocktails Molotov... Arrestation

massive, tout le monde au poste ! Enfin, tous les pions CRS ont un bulldozer dans leur poche et repavent (on remet la pièce de puzzle) les rues dépavés...
Il n'y a pas besoin d'avoir "fait Mai 68" ou d'être un vieux baba pour apprécier ce jeu fantastique. On ne peut lui trouver que des avantages : des parties assez rapides et très denses, des règles parfaitement claires et sans erreur de fonctionnement (trois pages seulement), un bon équilibrage entre les deux camps, un matériel de jeu fabuleux, esthétique et commode, et surtout une conception générale exemplaire... On voit rarement un jeu à la fois aussi intelligent, passionnant à jouer, et humoristique !
Précisons enfin qu'il est possible de jouer à 4. Deux joueurs se partagent la police, les deux autres les manifestants. Mais leurs pions restent distincts, se déplacent et attaquent séparément... Ce qui donne lieu à de belles engueulades : " Pourquoi n'as-tu pas chargé sur la place Saint-Michel ?!", " Si tu avais bloqué la rue de la Sorbonne, je n'aurais pas été encerclé !", " On est bloqué dans la Sorbonne, viens nous délivrer !", etc, etc. Enfin, on vous laisse deviner que, dans le jeu du moins, il est aussi excitant de tenir le rôle des manifestants que celui des CRS... Baston garanti.
(Rexton)

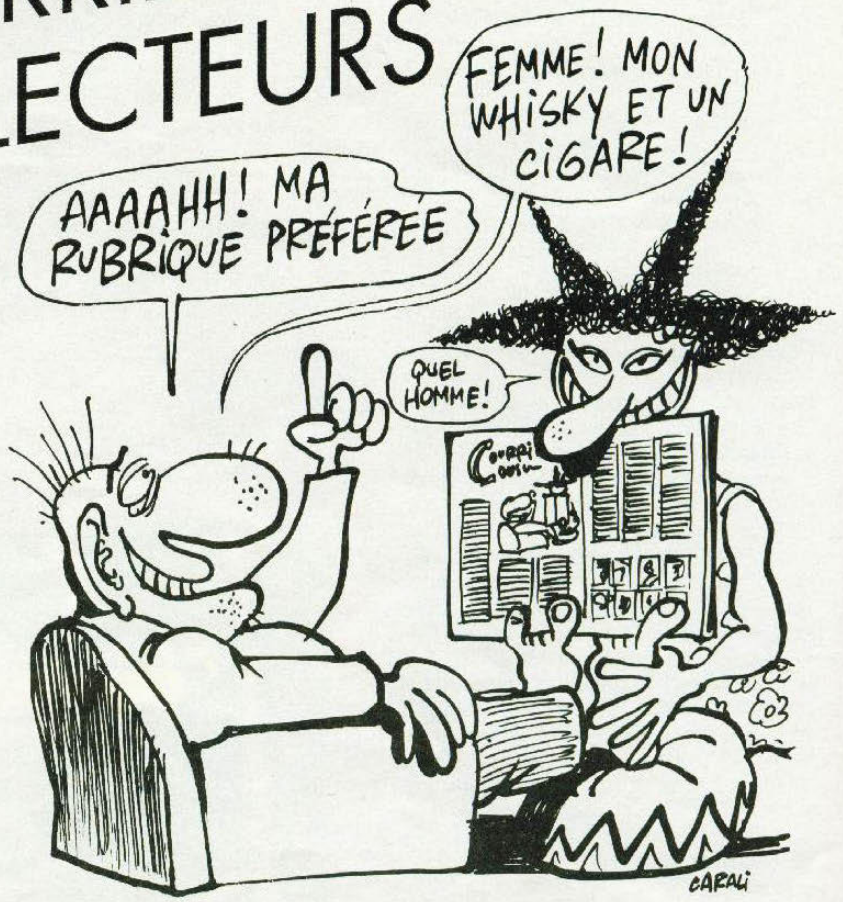
ARSÈNE LUPIN

Dans le luxueux hôtel Luxos vient d'arriver un client un peu particulier : Arsène Lupin lui-même ! Le gentleman-cambrioleur a même poussé l'audace jusqu'à cacher quelque part un diamant, pour essayer de le récupérer lui-même sans dévoiler son identité ! On distribue donc une carte à chaque joueur : si l'on a une carte numérotée, on est un banal client, le numéro est celui de sa chambre. Si on a la carte Arsène Lupin, on est Arsène Lupin, mais personne ne le sait...
Une collection d'objets de valeurs est éparpillée dans l'hôtel. Ce sont des pions, posés face cachée, qui représentent l'objet, et le numéro du joueur auquel ils appartiennent. Il faut avoir retrouvé cinq de ces objets pour avoir le droit de dénoncer Lupin. Le joueur se trompe ? Il est éliminé. Il a deviné juste ? Il a gagné ! Lupin, de son côté, doit rechercher 4 objets, n'importe lesquels, plus le fameux diamant. Et il doit y parvenir sans éveiller les soupçons des autres joueurs... Car s'il réunit ces objets et le diamant sans avoir été démasqué, il a gagné...
La règle donne une faible idée de l'intérêt du jeu, qui combine remarquablement un jeu de déplacement, un exercice de mémoire, et une petite dose de tactique (on peut déplacer certains objets pour les éloigner de leur possesseur). Le matériel est un peu "cheap", mais le graphisme de la plaque et des pions, fin et joliment coloré, contribue largement au plaisir du jeu. Excellent pour les après-midi de pluie.
(Ferriot)

NEWS

- Jeux Descartes Plus N°3 vient de paraître, avec, au menu, des précisions sur Star Wars (une "check list" intéressante des objets de tout combattant de l'espace), un papier d'ambiance sur Cthlhu, des scénarii et personnages pour Paranoïa, Maléfices, des fiches d'aventure "Legendes", une bataille inédite pour la simulation Les Aigles, et une leçon de roublardise pour triompher à Rencontres Cosmiques.
- Jeu d'aventures "grandeur nature" à la Cité des Sciences et de l'Industrie (Paris, porte de la Villette). Verticalement, un mur d'écrans télé, qui vous montrent des scènes, animées ou non, des lieux, des paysages, et des questions. Horizontalement, un plateau géant, divisé en 15 cases, sur lequel vous vous déplacez. Chaque case correspond à un choix dans l'aventure, et il suffit de se placer dessus pour que le choix soit enregistré. L'aventure, parrainée par la Caisse d'Epargne, se nomme Investigo, et vous met dans la peau de 5 personnages, dans 5 grandes capitales, lancés dans une affaire touffue, où l'on trouve des transactions boursières, des ventes aux enchères, des questions de culture, et quelques malfrats inquiétants... Très original et spectaculaire, mais hélas, il faut faire la queue pour y jouer, évidemment !
- Tout chaud : le Manuel des Monstres, une somme indispensable pour les maîtres de Donjons et Dragons Avancés. Pour se mettre dans l'ambiance : Les Années Folles, un joli bouquin qui donne toutes indications pour recréer justement le cadre des aventures Cthulu. Sanglant : de nouvelles extensions à Chill, le jeu d'aventure qui vous transforme en vampire, des scénarios (La Vengeance de Dracula, Le Rôdeur de la Lande), un livret de règles, et un livre complet sur la vie des vampires, leurs mœurs, leurs drames, leurs amours. A vous arracher des larmes...de sang !
Jean-Michel MAMAN

COURRIER DES LECTEURS



AMIGAPPEL AU PEUPLE

Je suis l'heureux possesseur d'un Amiga 500 et je lis Micro News depuis 4 mois. Je l'apprécie beaucoup car c'est le mieux informé en matière de nouveautés. Merci au docteur Amiga pour ses fabuleuses news du mois de juin. Je lance un appel à tous les concepteurs de jeux : quand y aura-t'il des jeux à la hauteur des possibilités graphiques et sonores de ce fabuleux ordinateur qu'est l'Amiga ?
(Thibault Dutrieux, Nivelles, Belgique)

Ils arrivent, ces jeux fabuleux ! Certains sont déjà disponibles, comme *The Three Stooges, Obliterator, Crack.* D'autres vont arriver sous peu, tels *Interceptor* ou *L'arche du captain Blood.* De plus en plus d'éditeurs se tournent vers l'Amiga et certains, comme Linel Software (Crack), ne développent que sur l'Amiga et ne jurent que par lui. Et comptez bien sur le docteur Amiga pour faire avancer les chose et pour vous en tenir informé avant tout le monde !

AMIGALCOOLO

Y-a-t'il des différences entre le port d'extension (86 broches) de l'Amiga 500 et celui de l'Amiga 1000 (différences de voltage) ? Je voudrais brancher le Sidecar sur mon A500. Suffit-il de faire un câble et un connecteur (en interchangeant éventuellement certaines connexions) ?
Longue vie à Micro News, que crèvent tous les autres et merci d'avance à celui qui voudra bien m'éclairer. Vite, j'attends, je me languis, je vais crever ! Ma bouteille de rouge est presque vide...
(Dominique Delplace, Ghislenghien)

Oui, il y a des différences entre les ports d'extension de l'Amiga 500 et 1000 : voltage et peut-être mâle et femelle (nous n'avons pas les deux sous la main).
Nous vous déconseillons fortement d'essayer de brancher le Sidecar sur l'Amiga 500, vous pourriez endommager le Sidecar.
A votre santé, cher ami !

QUESTIONS SUR MSX

Félicitations pour votre revue qui est géniale ! MSXien parmi tant d'autres, je possède un HBF-700F et voudrais savoir : si mon ordinateur est équipé de la RS232C ou si je dois l'acheter, quel modem me conseillez-vous et à quel prix, est-il possible de relier mon ordinateur à une chaîne hi-fi et comment, quel est le meilleur logiciel de dessin, y-a-t'il une extension mémoire en préparation, quelle est l'utilité des codes dans Laydock et serviront-ils dans Laydock 2 ?
(Xavier Laurent, Villennes)

Est-ce que ce sera tout pour aujourd'hui ? Bon, on embraye...
RS232C : non, aucun MSX2 (sauf le HB-900) n'est équipé d'une extension RS232C. Vous devrez donc l'acquérir séparément ; l'interface Sanyo est disponible aux alentours de 1200 F.
Modem : tous les modems homologués par les PTT devraient fonctionner sans problème. Adressez-vous à un spécialiste, genre magasin de radio-amateur, CB, etc.
Chaîne hi-fi : certains MSX, comme le Canon V-20, ont une sortie audio mais ce n'est pas le cas du HBF-700F, il ne vous reste que la bidouille...
Logiciel de dessin : un logiciel MSX2 exceptionnel existe chez Sony, mais il n'est pas importé pour le moment. Nous vous conseillons le seul disponible, Cheese 2, en attendant Pixel 3 qui est testé dans ce numéro.
Extension mémoire : il existe des extensions diverses au Japon (128 K, etc.), mais en France nous n'avons jamais eu que la 64 K.
Laydock : les codes permettent d'accéder au tableau de son choix avec la sauvegarde des options acquises. Ils ne fonctionnent pas dans Super Laydock.

CHERCHE GRAPHISTE ET MUSICIEN

Bravo pour votre revue qui s'améliore à chaque numéro.
Houa, génial ! Les nouvelles rubriques Insert Coin, Livres, Applications et le retour d'Assembleur. Insert Coin est génial, j'adore connaître les super logiciels des salles d'arcades. A Poitiers, nous n'avons pas ces jeux géniaux... Snif ! Assembleur, cela m'intéresse car, bien que n'ayant que 14 ans, je voudrais m'y mettre l'année prochaine. En attendant, je programme en GFA-Basic et compte sortir un jeu d'aventure-textes (à moins que je trouve un graphiste amateur entretemps !) début 89. Je fais donc appel à un graphiste amateur, sachant faire autre chose que des graphismes à la Faïal, et à un musicien amateur, qui m'enverrait une petite musique pour l'intro. J'enchaîne en vous demandant comment on peut se faire éditer, et quelles sociétés me conseillez-vous ?
Peut-être que Micro News, avec 11 numéros, se fait vieux, vous vous mettez à radoter : en page 14 du numéro 11, deux articles avec des titres différents sont identiques. Pour la rubrique "Bonjour les dragons", Jeux et Stra-

tégie est mieux, vous fatiguez pas, et pour "Cinéma", je préfère acheter Première.
A part ça, votre revue est quand même la meilleure de celles qui parlent de tous les micros. Longue continuité !
(Thierry Garcia, 3 rue de l'Aéropostale, 86000 Poitiers, Tél : (16) 49.58.09.81.)

Merci pour vos encouragements et aussi pour vos critiques dont nous prenons bonne note. Nous en tiendrons compte, avec les résultats globaux du sondage de ce mois-ci, afin de modifier Micro News pour que vous n'y trouviez plus que ce qui vous intéresse, d'où l'intérêt de répondre au sondage. La rubrique "Cinéma" a déjà été supprimée d'ailleurs. Au sujet des deux articles identiques, ça s'appelle une coquille et ça arrive généralement dans la fébrilité du "bouclage" (pas intérêt à nous téléphoner dans ces moments-là !). Nous ne devenons pas gâteux, jeune insolent, mais c'est la rançon (presqu'inévitable) de vouloir vous en donner toujours plus, avec un journal toujours plus beau et plus gros, ce qui signifie toujours plus de travail et donc de risques de plantage...
Nous avons inscrit toutes vos coordonnées afin que les graphistes et musiciens éventuels puissent vous contacter, ce que nous espérons vivement, car n'oublions pas que c'est ainsi que sont nées des associations qui sont devenues aujourd'hui de respectables maisons d'édition. Lorsque votre logiciel sera déjà bien avancé dans sa réalisation (mais pas avant), contactez-nous et nous saurons alors vous conseiller et vous mettre en contact avec un éditeur, en tenant compte des tendances du marché à ce moment-là, de la qualité de votre logiciel, etc.
Si vous travaillez sérieusement, vous obtiendrez des résultats. Nous vous souhaitons beaucoup de succès !

CHERCHE AUTRE FOU DU ST

Pourquoi ne pas créer une rubrique à la fois novatrice, dynamique et sympa ayant pour objectif de mettre en contact des passionnés d'informatique désireux de créer des jeux commercialisables, mais en manque de collaborateurs motivés ? J'ai un Atari ST, je maîtrise l'assembleur 68000... et le Pascal, le C, le Basic ne me font pas peur. Je suis capable de faire des graphismes alléchants quand j'en prend la peine, et pourtant personne en ce bas monde ne peut se vanter d'avoir joué à un quelconque de mes jeux, et pour cause, je n'en ai jamais fait. Je cherche donc quelqu'un de motivé, désireux de collaborer à la réalisation d'un jeu commercialisable sur Atari ST. (Motivé est une précision superflue car chacun sait à quoi s'en tenir sur les lecteurs de Micro News, le digne successeur de l'Hebdo).
(Stéphane Vallois, 50 quai Le Gallo, 92100 Boulogne Billancourt)

Le passage de votre lettre dans la rubrique "Courrier" devrait, nous l'espérons, vous permettre de rencontrer un autre programmeur. Nous pourrions, éventuellement, prévoir une rubrique spécifique pour mettre ne contact les programmeurs, maybe... Pour le moment, les lettres ou annonces abordant ces problèmes paraîtront en priorité dans le courrier ou dans les petites annonces. Si vous aviez mis votre numéro de téléphone, sieur Vallois, c'eût été plus simple...

B-A-BASSEMBLEUR

Qu'est-ce qu'un assembleur ?
(Vincent Demarez, Paris)

C'est un programme qui permet de communiquer directement avec l'ordinateur grâce à des mnémoniques (mots très courts : 4 lettres maximum). Ces mnémoniques sont transformés directement en binaire, qui est le langage de base de l'ordinateur. Contrairement au Basic, on ne trouve pas d'ordres structurés, déjà établis, comme PRINT "Bonjour". Pour écrire "bonjour" à l'écran en assembleur, il faut commencer par stocker le mot à une adresse précise en mémoire, puis appeler la routine-système d'affichage d'un caractère et créer une boucle pour afficher le bon nombre de lettres, en clair vous y êtes encore dans trois jours... C'est beaucoup plus compliqué à concevoir mais, par contre, le résultat est 80 fois plus rapide que le Basic (40 fois plus rapide que le Pascal). Tous les bons jeux d'arcade sont écrits en assembleur.

DRAME DE SEGA

Tu es bien sûr le meilleur journal, mais j'ai quand même une question : allant aux USA cet été, j'aimerais savoir si on peut utiliser les cartouches américaines Sega sur les consoles françaises ? Sinon peut-on, en achetant un périphérique, les utiliser sur les consoles françaises ? J'ai une télévision PAL/SECAM. Merci d'avance. C'est urgent, je pars le 7 juillet !
(Jérémie Meyer, Paris)

Je suis sans doute trop jaloux mais j'ai l'impression que ce n'est pas la première fois que tu emploies la formule de politesse en début de ta lettre. Il y a un autre journal dans ta vie, j'en suis sûr ! Qui est-il, quand l'as-tu rencontré, que fait-il mieux que moi ? J'enrage, j'enrage, comment peux-tu me faire souffrir ainsi ? Dis-moi qui c'est, il va avoir affaire à moi, ce salaud ! Pour la peine, je ne réponds pas à ta question. D'ailleurs, je suis sûr que c'est avec lui que tu pars !
Bon allez, je réponds quand même : YES, les cartouches américaines fonctionnent en France, il n'y a pas besoin de périphériques ou autres, qui n'existent pas d'ailleurs. Achtung avec Nintendo par contre, car là c'est une autre limonade, ça ne marche pas du tout, mais alors pas du tout, OK ? Ah, ma bonté me tuera !

SEGA, HELP !

Au secours ! Space Harrier et Afterburner sont trop difficiles pour moi ! Y-a-t'il des tableaux secrets ou des vies illimitées ? Répondez SVP. Grosses bises à toute

l'équipe (surtout au Directeur).
(Nathalie Sottas, M. St Hélier 12, 2300 La Chaux de Fonds, Suisse ou : Poste Restante, 25500 Morteau, France)

Chère Nathalie, les vies illimitées pour Space Harrier ont été expliquées dans le n°9 (p. 55) et Afterburner a été testé dans le n°8. Autrement, lis bien la rubrique Top Secret dans chaque numéro, elle t'aidera beaucoup !
N.B. Toutes nos lectrices sont autorisées à venir nous faire des bises en personne lorsqu'elles sont de passage à Paris.

PARANO 64

Je vous écris pour vous demander pourquoi vous ne parlez pas ou très peu du Commodore 64. Ne serions-nous plus assez nombreux pour que vous vous intéressiez à nous ?
(Jean-Philippe Belgy, Bourg-en-Bresse)

Eh oh, on en parle du C64, où plutôt nous testons pas mal de jeux dans leur version C64. Cet ordinateur a quand même au moins 6 ans d'âge et les ordinateurs ne sont malheureusement pas comme un bon whisky, ils ne se bonifient pas en veillissant... quoique nous sommes les premiers à reconnaître que le C64 a de forts beaux restes. Et d'ailleurs, précipitez-vous page 86 (si ce n'est déjà fait) : surprise, voilà un nouveau personnage haut en couleurs, Capitaine Pixel, le spécialiste de l'Amstrad CPC et du Commodore 64 ! Alors, Belgy, heureux ?

NOS ANCETRES LES...

Dans quels revues, livres, journaux pourrais-je trouver un grand article (une page au moins) sur le Sinclair Spectrum, notamment ses périphériques, ses logiciels, ses avantages, ses inconvénients, son graphisme, etc ? Ou alors pourriez-vous faire un article dans un prochain numéro ?
(Jean-Christophe Meurisse, Vannes)

Si vous êtes vraiment passionné, il existe encore deux revues anglaises uniquement consacrées au Spectrum, l'une s'appelle *Sinclair User* et l'autre j'ai oublié et c'est bientôt les vacances et ces revues sont en vente chez W.H. Smith & Sons, rue de Rivoli, un peu avant la place de la Concorde, c'est pas une blague, M. de Vannes.

MUSIC MODULE

Peut-on brancher un clavier d'orgue quelconque sur le Music module Philips MSX ?
(Jean-Michel Gros, Marseille)
Est-il possible de brancher le clavier NMS 1160 sur n'importe quel MSX ?
(Omar Machrouh, Cambrai)

On peut brancher n'importe quel clavier ou synthétiseur sur le Music Module à condition qu'il soit pourvu de l'interface MIDI. Dans le cas contraire, il vous reste le recours du clavier Philips NMS 1160, spécialement conçu pour le Module. Le NMS 1160 est vendu avec le programme Music Editor (sur disquette), qui donne accès à toutes les possibilités du Module.
On peut brancher le clavier 1160 sur n'importe quel MSX par l'intermédiaire du Music Module, celui-ci est indispensable.

ATARI-FLATTERIES

Cher Micro News, ô grandissime journal, seigneur des seigneurs, daignerais-tu accepter que je m'abonne pour un an et en plus, si son Impériale Majesté le veut bien, que je commande les numéros 6, 7, 8 et 9. Je voudrais adresser, moi infime petit ST Maniac, à votre grandeur, une minuscule aide de ma part, je vous envoie la solution du Manoir de Mortevielle...
(Florian Pellissier, Paris)

Mon bon. Vous découvrirez en recevant le numéro 8 que nous avons déjà publié la solution de ce jeu. Enfin, pour cette fois-ci, nous consentons à vous pardonner, mais gare à la prochaine incartade, vous pourriez faire connaissance avec nos geôles ! Nous en avons fait embastiller pour moins que ça...

"Dynamic publisher" - IBM PC & Compatible **1 490 F T.T.C.**

Le logiciel Desktop Publishing **"Dynamic publisher"** offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée.
Afin de réaliser de telles publications, le DTP possède un traitement de texte performant, un programme de dessin étendu et un organisateur rapide, le tout étant complètement intégré.
Hypercomplet, efficace, rapide... Les autres avantages de ce système d'exploitation sont l'éditeur de caractères, l'exploitation efficace de la mémoire (la totalité de la publication reste dans la mémoire), la possibilité d'utiliser une souris, les menus "pull-down", le libre choix de l'imprimante (matricielle, laser,...).
Le **Dynamic Publisher** travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KO et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.

Dynamic Publisher *existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4*

Bon de commande à retourner à J.S.I. - 89, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____ N° tél. _____

Je vous commande ..... x **Dynamic Publisher** au format ..... pour un prix de ..... + Frais de Port 20 F - Total .....
Chèque à libeller à l'ordre de **J.S.I.**

Micro NEWS

ÉCONOMISEZ 50 F EN VOUS ABONNANT !

ABONNEMENT

1 AN — **159 F.**
(10 numéros + 1 numéro spécial été)

6 mois — **89 F.**
(6 numéros)

Je m'abonne à **MICRO NEWS** pour :

☐ **6 numéros** et joins un chèque de **89 francs**
☐ **11 numéros** et joins un chèque de **159 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
6 numéros 160 francs
11 numéros 285 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

VideoMSX Center

89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

PROMOTION

Philips New Media Systems

PUBLISET
Spécial PAO

VS 0040

- MONITEUR MONOCHROME HAUTE RESOLUTION
- CVBS + audio
- RESOLUTION 920 × 300

OU

VS 0080

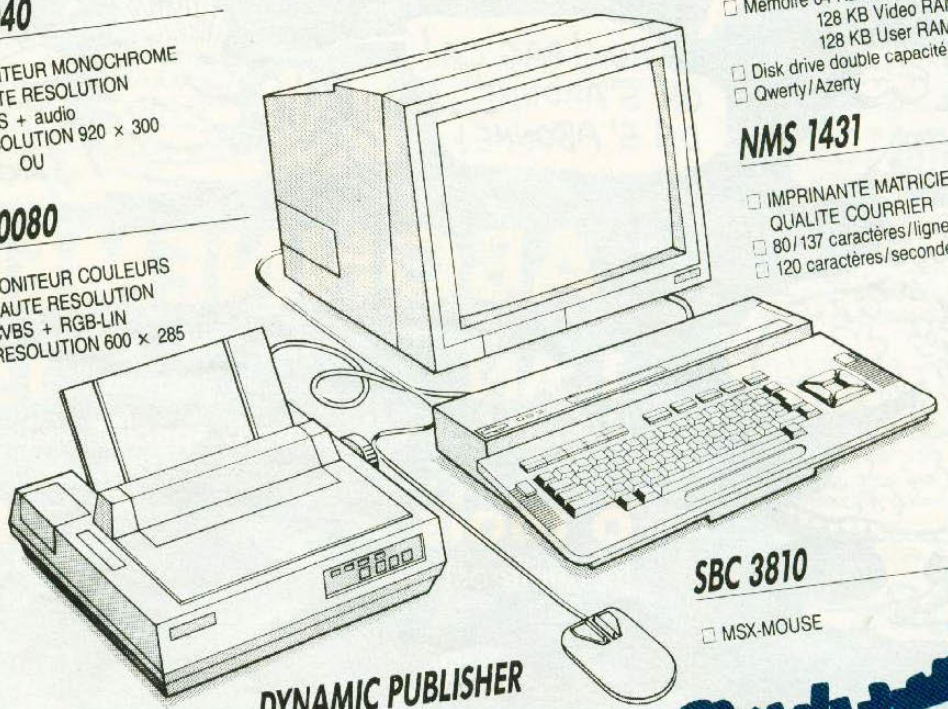
- MONITEUR COULEURS HAUTE RESOLUTION
- CVBS + RGB-LIN
- RESOLUTION 600 × 285

NMS 8245

- ORDINATEUR MSX-2
- Mémoire 64 KB ROM
  128 KB Video RAM
  128 KB User RAM
- Disk drive double capacité 720 KB
- Qwerty/Azerty

NMS 1431

- IMPRINANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER
- 80/137 caractères/ligne
- 120 caractères/seconde



SBC 3810

- MSX-MOUSE

DYNAMIC PUBLISHER NMS 8984/21

- LOGICIEL DESK TOP PUBLISHING

LOGICIELS GRATUITS

- MSX-BASIC
- MSX-DOS
- DESIGNER PLUS
- EASE - traitement
  - base de données
  - tableur
  - graphiques
  - calendrier
  - calculatrice

MONO : 6 490 F
COULEURS : 7 990 F
(TVA incluse)

ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1 : 990 F

PHILIPS NMS 8220
MSX2 sans lecteur de disquettes : 1 750 F

PHILIPS NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K : 3 490 F
livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

PHILIPS NMS 8280
2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image : 7 990 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8801 (300 x 285) : 1 990 F

PHILIPS VS 0080 (600X285) : 2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 : 990 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 : 350 F

DISQUETTES PAR 10

3"1/2 MF/2DD (135 TPI) : 190 F
CASSETTE C20 : 7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR : 990 F
PHILIPS NMS 1421 : 2 290 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 : 1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 : 790 F

MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (1seul bouton de tir) 49 F
CANON VJ-200 : 99 F
JOYPAD SONY JS-33 : 99 F
QUICKSHOT V : 129 F
❄ QUICKJOY (microswitch) : 159 F
SOURIS 390 F
NMS 1115 PHILIPS (microswitch) : 159 F
TRACK-BALL CAT : 350 F

❄ = Nouveauté

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE : 65 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 95 F
CABLE IMPRIMANTE : 250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 : 35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 : 120 F
RUBAN SBC 427 : 89 F
RUBAN SBC 428 : 110 F
RUBAN SBC 436 : 135 F
RS-232C : 1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D : 290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL : 120 F
BOITE RANGEMENT 50 DISQUETTES 3"1/2 : 99 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) : 199 F
BRAS ROBOT SV 2000 : 590 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL : 190 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER
BACKGAMMON •
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF •
CAN OF WORMS
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
HOPPER
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
RASTERSCAN
SALVAGE
SCENTIPEDE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

• 32 K

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FINDERS KEEPERS
FORMULA ONE SIMULATOR
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OH SHIT
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
SPRINTER
STORM
STORM BRINGER
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
VESTRON
VIDEO POKER
VOIDRUNNER
WINTER OLYMPICS

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CUBIT
D-DAY
DROME
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
OCTOPUSS
PUNCHY
SNAKE RUNNER
SPY STORY
TOP ROLLER
TRAILBLAZER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

❄ ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
BATMAN
❄ CALIFORNIA GAMES
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
GUNFRIGHT
❄ GUNSMOKE
HEAD OVER HEELS
HOWARD THE DUCK
❄ INDIANA JONES
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
❄ MASK 2/2
MASTER OF THE LAMPS
MASTER OF UNIVERS
RUNNER
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE

• 32 K

CASSETTES PRIX DIVERS

❄ THE HUNT FOR RED OCTOBER	120 F
❄ ELITE	120 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	165 F
MANDRAGORE	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	165 F
❄ TERRAMEX	120 F
❄ VENOM STRIKE BACK	120 F

Cartouches en exclusivité.
Importation directe du Japon. Quantité limitée.

❄ ALIENS - 1 MEGA	390 F
ARAMO	190 F
BATTLE OF PEGUSS	190 F
CASTLE EXCELLENT	290 F
CROSS BLAIM	230 F
DARWIN 4078 MSX 2 - 1 MEGA	230 F
FANTASM SOLDIER	290 F
FINAL ZONE	190 F
❄ FIRE BALL MSX2 - 1 MEGA	390 F
GARYU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	290 F
HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA	290 F
KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA	290 F
KING'S KNIGHT	190 F
L'OISEAU DE FEU MSX2 - 1 MEGA	290 F
MONSTER'S FAIR	190 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA	290 F
❄ SUPER LAYDOCK - 2 MEGA	390 F
SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA	290 F
VAXOL	290 F

COMPILATIONS

COMPILATION 5 — 95 F/120 F
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)

COMPILATION 6 — 95 F/95 F
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)

COMPILATION 7 — 95 F/120 F
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

KID KIT
(L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D : 299 F

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

❄ FUN GAME 4 (K7) — 120 F
(city connection, Formation Z)

COMPILATION DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F
(3 D) 249 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 99 F

GREEN BERET

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
BOSCONIAN
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
DIG DUG
EGGERLAND MYSTERY
GALAGA
GALAXIAN
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOXING
❄ F1 SPIRIT
FOOTBALL
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
❄ SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

❄ = Nouveauté

CARTOUCHES MSX 2

EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2) — 230 F
HOLE IN ONE SPECIAL — 230 F
METAL GEAR — 290 F
SUPER RAMBO SPECIAL — 290 F
VAMPIRE KILLER — 290 F
❄ USAS (Mégarom MSX2) — 290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
❄ THEXDER
ZANAC

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

L'HERITAGE — 149 F/149 F
LODE RUNNER (D) — 190 F
MACADAM BUMPER — 159 F/159 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE — 190 F/190 F
PYROMAN (D) — 190 F
REGATE — 149 F/149 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) — 290 F
BREAKER — 149 F
CHOPPER 2 — 145 F
❄ CRAFTON & XUNK — 190 F
❄ FINAL COUNT DOWN — 149 F
L'AFFAIRE — 190 F
HYDLIDE — 190 F
INFINI — 190 F
LEATHER SKIRTS — 190 F
LES PASSAGERS DU VENT — 190 F
❄ PLAY HOUSE STRIP POKER — 149 F
RAD-X — 149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM — 190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA — 190 F
THUNDERBALL — 145 F
T.N.T. — 190 F
WORLD GOLF — 190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
❄ FLIGHT DECK 2
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
TT RACER

MUSIQUE

ASTROMUS — 190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE — 179 F
MUE (C) — 99 F
MUSIX — 95 F

EDUCATIFS BASIC

INITIATION AU BASIC 1 OU 2 — 179 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 2 — 195 F
LOS GUSANITOS — 165 F
MICROPROCESSEUR — 99 F
MASTERVOICE WORDSTORE — 155 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2 — 175 F
TEMPO TYPING (D) MSX2 — 190 F
❄ LE SQUELETTE (MSX2) (D) — 195 F
❄ JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D) — 195 F
❄ LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D) — 195 F
❄ LA RESPIRATION (MSX2) (D) — 195 F
❄ GÉOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D) — 195 F
❄ ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE (MSX2) (D) — 195 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT — 95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (D) — 590 F
COLOR PACK — 99 F
EDDY II (C) — 190 F
EDDY II + TRACK BALL (C) — 490 F
KATUVU — 149 F
CHEESE II (MSX 2) (D) — 290 F

MATHS

JE COMPTE (calcul + 4 jeux) — 149 F
LE MINOTAURE — 160 F
MONKEY ACADEMY (C) — 190 F
CALCUL (C) — 99 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES — 95 F
❄ 747 FLIGHT SIMULATOR — 95 F/120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C) — 190 F
BRIDGE NICE IDEAS — 250 F/260 F
THE CHESS GAME — 95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D) — 190 F
CONFUSED (puzzle animé) — 95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION — 195 F
SOFT MANAGER (D) — 149 F
SCRABBLE (en anglais) (K7) — 120 F
ULTRA CHESS (K7) — 95 F

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7) — 390 F
AACKO TEXT (Disk + K7) — 390 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D) — 990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1) — 245 F
MINICALC — 199 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C) — 590 F
MX BASE — 75 F
MX CALC — 75 F
MX FONCTION (D) — 175 F
MX GRAPH — 175 F
MX MATH — 175 F
MX STAT — 175 F
MX STOCK — 175 F
MX TELX (D) — 590 F

☞

UTILITAIRES (suite)

MX TEXT (D)	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2) (D)	320 F
TEX	175 F/195 F
TURBO PASCAL (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM **490 F**

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
LA DECOUVERTE DES MSX	110 F
CLEF POUR MSX	150 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION	110 F
GUIDE DU BASIC	128 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	149 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX	110 F

PRATIQUE DU MSX2 185 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : F16 Fighter ou Teddy Boy :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missille défense 3 D :	549 F
CONTROL STICK (manette)	159 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F

CARTOUCHES A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE

CARTOUCHES A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 269 F
FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D
AFTER BURNER 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier. Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnés sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix. Pour tout problème relatif aux achats par correspondance, contactez BERNARD.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES — CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande

à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____
Marque d'ordinateur MSX _____

❑ Je vous commande le matériel suivant : _____
_____
_____
_____
_____
Pour un prix de : _____
❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL _____

PROF ST (Suite de la page 75)

de nouveautés sont aussi prévues pour la rentrée, mais j'ai pas le droit de vous en causer ce mois-ci. Tout le monde attend **Hotball**, de **Satory**, depuis des mois. On se demande bien pourquoi. Non j'exagère, c'est quand même pas mal, d'autant qu'on pourra y jouer à quatre, paraît-il, avec la même interface que pour Gauntlet II. Seul détail, je peux vous révéler que Satory vient d'être signé par US GOLD : un contrat mirobolant, du jamais vu pour une boîte française. Bref, tout ça pour dire que Hotball ne sortira que mi-septembre si tout va bien. En même temps, ou presque, Satory nous donnera **Le Reporter, Dreamland** et **Golden Silver**. Méfiez-vous avant de l'acheter, il a l'air beau, mais je ne sais pas s'il tiendra toutes ses promesses. Attendez le test dans Micro News. Après ça, **Ubi Soft** nous donnera **Zombi** et le **Maître des Ames**, déjà amortis par des passages sur toutes les machines existantes. Dernier des français, **Titus** va sortir deux jeux à la rentrée. **Fire & Forget** d'abord, un clône de *Roadblaster* : course de voitures et tir sur les ennemis. En plus de pomper Roadblaster, qui lui même pompait Out Run, ils pompent Crazy Cars... que voulez-vous il faut bien amortir les algorythmes ! Ensuite, **Off Shore Warrior**, encore une course, mais un peu originale celle-là, puisqu'il s'agit de hors-bord. Question : le jeu est-il dédié à la mémoire de Didier Pironi ?

Micro News : On n'est pas un journal chauvin ici, faut pas parler que des français...

Prof ST : Ben, faudrait savoir ce que vous voulez. **Mastertronics** prépare quatre nouveautés, dont certaines sont déjà sorties sur Amiga : **Hyperball, Revenge II, Blastaball, Sidewinder** et **Motorbike Madness**. Surveillez bien **Melbourne House**, ils ne sortent que des hits. Voici les prochains : **War in Middle Eart, Quaterback, Double Dragon** (enfin l'adaptation du fabuleux jeu d'arcade. Et je peux vous dire que le conversion est parfaite !), **Dreadbnought**, loufoque mais bon, d'après ce que j'en ai vu, **Aaargh**, très bien. **Microdeal**, en petite forme ces jours-ci, prépare **Journey into the Lair** et **Fright Night**, mais je ne peux pas vous en causer, j'ai pas pu les tester. Chez **Mirrorsoft**, on aura bientôt l'adaptation des strips de **Andy Capp, The Bermuda Project** (gag ? Non, triangle des bermudes !) et **F-16 Falcon**. Chez **Novagen**, créateur de l'étonnant *Backlash*, voilà **Damoclès**, qui mérite le détour, sans plus. **ODE** nous donnera **SWG** et **Elektra**, j'ai vu les écrans, beaux, mais j'ai pas pu jouer. Snif. Après Obliterator, **Psygnosis** travaille sur le fabuleux **Aquaventura**, indescriptible mais extraordinaire et sur **Draconia**, top-secret pour le moment. **Quicksilva** adapte **Pacland**, moi j'aime bien mais je sais que c'est pas terrible. Chez **Rainbird**, on attend toujours Elite en faces pleines et en 16 couleurs, retardé mois après mois. En attendant, on aura peut-être **EFT**, qui en est une parodie loufoque ! **Starglider II**, suite du numéro 1, sera un des événements de l'été : il est en face pleine et tout aussi rapide que le premier. **Dick Special** est un truc... spécial. Plus proche de la BD que du jeu, il mérite un détour. Enfin, **Corruption**, un jeu d'une classe exceptionnelle dont on vous reparlera bientôt. Passons à **Rainbow Arts**, qui vient d'être signé par US Gold. Leurs softs vont donc arriver régulièrement, parmi lesquels : **Dragon's Flight, Graffiti, Hollywood Classics, Oxxonian, Volley Ball Simulation 2** (ne cherchez pas, le 1 est inconnu) et **Street Gang**. Rainbow est capable du meilleur comme du pire, donc méfiance. Allez, en passant, je vous signale la sortie de **Track On**, de **Reline** : quelconque.

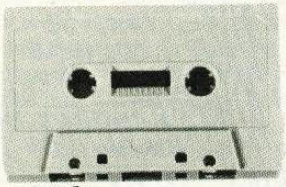
Micro News : Il faut maintenant conclure...

Prof ST : Encore cinq minutes, pour vous dire que **Sierra on Line** sort **Gold Rush, King Quest 4** (Wouah. Je suis un fan !), **Manhunter** et **Thexder**, un jeu d'arcade complètement nul. Chez **Software Creation, Storm Trooper**, attendu depuis des mois. Je vous en dirais plus en septembre. **SSI** prépare le **Donjons et Dragons** officiel, fidèle à la virgule près aux règles de base. **JET**, de **Sublogic**, déjà dispo sur Amiga, arrive bientôt et il enfonce FS II, point final. Gag : j'ai reçu un communiqué de presse de **Swiss Computer Arts** pour un jeu qui s'appelle **KREML**, mais je ne connais ni l'un ni l'autre. Wait and see... Chez **System 3**, ils sortent en même temps **The Last Ninja** et **The Last Ninja II**, ce qui est pour le moins loufoque, heureusment que les softs sont bons. Un truc génial pour les fêlés de wargame, c'est **Ancient Mariner**, de **System Art**, dispo mais en petite quantité et pas dans toutes les boutiques. **The Edge** annonce **Garfield**, plutôt bien sur 8 bits et **Darius**, pas encore vu. Terminons avec l'une des meilleures boites anglaises, **US GOLD. Bushido**, fabuleux, sera un des hits de la rentrée. Même aux States, c'est tout dire. **Desolator**, un autre clône de Gauntlet sera aussi très, très bien, j'en suis sûr. D'après ce que je sais, c'est bien parti. Ensuite, **Final Countdown**, qui me dit vaguement quelque chose, mais quoi ? Bref, pas vu. **Shackled** est annoncé à grand fracas en Angleterre où j'en ai vu des extraits. Pas mal, sans plus. **Charlie Chaplin** arrive bientôt (cf test sur CPC) et devrait être sensiblement équivalent. Jeu orginal, de grande qualité. Et si *Out Run* ne vous a pas déçu, maintenant qu'il est enfin en vente, guettez bien **Road Blaster**, qui sera dix fois meilleur : des adversaires dans tous les sens, des canons, des lasers. Pour le moment, c'est mon jeu préféré, alors hein. Bien, le temps qui nous était imparti touche à sa fin, à vous Micro News, à moi, les vacances. PROF ST is the best, ne l'oubliez pas, non mais !

Le MeC CALME
JE SUIS CALME
ARCHI COULOS
LE PREMIER QUI SORT DE DERRIÈRE LE MUR, JE LUI ÉCLATE LA TÊTE ET MOI JE SUIS CALME
DÉTENDU COMME UNE NAPPE DE PÉTROLE SUR UNE MER D'HUILE
CALME ET SEREIN
RIEN AU MONDE NE POURRAIT ALTÉRER MON CALME, TELLEMENT JE CONTRÔLE MES NERFS
J'AI CONFIANCE EN MON ÉQUILIBRE
JE POURRAIS BÂTIR UN CHATEAU DE CARTES DE 30 ÉTAGES SANS PROBLÈME SI JE VOULAIS
MAIS JE VEUX PAS
J'AI BESOIN DE RIEN POUR ME PROUVER QUE JE SUIS CALME
QUAND J'ÉTAIS ADOLESCENT, J'ÉTAIS HYPER NERVEUX, MAIS ALORS HY-PER NERVEUX. C'EST FOU CE QUE J'AI PU ÉVOLUER!
PUTAIN QUAND JE COMPARE
C'EST DINGUE
HONGA HONGA
CHUIS TELLEMENT COOL QUE JE POURRAIS CHANTER UNE CHANSON D'YVES DUTHEIL SANS TROUVER ÇA NUL
SOYEZ PAS TROP JALOUX-HOU, MADEMOISELLE BOIT DU ROU-HOUGE
MADMOIIIISELLE CHANTE LE BLOU HOUZE
ELLE A DU GOSPEL DANS LA VOIX
ELLE Y CROIIIIIT
HEP
YAGA
T'AURAIS PAS DEUX FRANCS? PASQUE J'AI PU RIEN À BOIRE ET QUAND JE BOIS PAS, ÇA ME REND NERVEUX
RESTONS CALMES
BLOG BODOG BLOG
BOLOG
CARALI

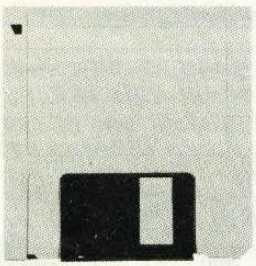
STEREOPHONIC
DUPLICATION INDUSTRIELLE

CASSETTES
SYSTEME LYREC

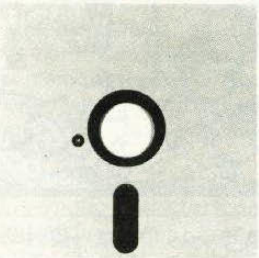


- Audio
- Informatiques
- Vierges à la durée

DISQUETTES



SYSTEME FORMASTER
- Grande capacité
- Tous formats - tous systèmes



- Exécution soignée
- Délais rapide

... et aussi :
- Protections
- Formatage

Imprimerie
- Maquette
- Photogravure
- Impression

Conditionnement
- Classeurs
- Coffrets
- Retractage

Consultez-nous
94-98, rue Haxo - 75020 PARIS
Tél. : 43.62.63.32 +

P.A.

VENTES ÉCHANGES RECHERCHES

VENTES

Vds **moniteur multisynchrone (3 résolutions ST)**, valeur 7000 F, tout neuf garanti un an, vendu 6000 F. Frédéric. Tél : (1) 42.45.97.90.

Vds pour **Commodore 64** : Power Cartridge + Freeze Frame + bouquins + 100 jeux originaux : 500 F le tout ! Pierre Martinez. Tél : (1) 42.50.79.22. après 19h.

Vds MSX **Sony HB501** + jeux (env.60) + joystick infrarouge. Vds **console Sega** + jeux + pistolet + manette. 1500 F chaque ou l'ensemble contre Atari 520 STF (+ souris et jeux si possible). Serge Saint-Laurent. Tél : (1) 43.84.21.50.

Vds **Amstrad CPC 464** avec moniteur GT 65 : 1200 F. Raphaël Berna, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél : (1) 43.72.64.64.

Vds **cartouches MSX2** : Nemesis 190 F, Bosconian 195 F, Ace of aces 80 F, F16 Fighter 220 F, Regate 210 F, Time Pilot 150 F. Paiement contre-remboursement à vos frais. Jean-Paul Gasté. Tél : (1) 43.04.39.11.

Vds **Yamaha CX5M1** 600 F, **clavier YK-20** 400 F, **moniteur monochrome** Schneider 800 F, Philips Music Module 600 F. André Hetzel. Tél : (16) 63.67.74.32.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur** + quelques jeux, le tout en parfait état, 4500 F. Jean-Marc. Tél : (1) 42.28.22.04.

Vds **VG 8235** + doc + logiciels : 1800 F, deuxième **drive 360 Ko** : 600 F, **imprimante PRNC-41** : 600 F, **moniteur mono** : 500 F, logiciels originaux MSX1 : 50/70 F. Philippe Helmer. Tél : (1) 45.97.50.18.

Vds **Sony HB700F** état neuf : 2500 F, drive **Canon VF100**, T.B.E. :1500 F, **Canon V-20**, T.B.E. : 700 F, imprimante **Seikosha GP100 MK2** : 1000 F + jeux, utilitaires, cartouches, disks et livres à moitié prix. Robert Veber. Tél : (16) 38.41.02.70.

Vds **Atari 520 STF** encore sous garantie + 1 joystick + originaux (news), prix : 2500 F. David Dubois (Metz). Tél : (16) 87.32.23.69.

Vds MSX2 **VG 8235** + imprimante couleur Sony **PRNC-41** + disks + cartouches + souris + manuel : 2500 F. David Daraï (Lyon). Tél : (16) 78.42.14.83.

Vds **Sony HB-700** + logiciels dont mégaroms + joystick + livre "Trucs et Astuces" + revues : 4000 F à débattre. Patrick Ségura. Tél : (16) 37.31.30.92. après 18h ou (16) 67.37.89.28.

Vds **CPC 464** couleur + **lecteur de disquettes + extension 64 Ko** + 150 disks 3" + 2 boites de rangement + K7 originales + 50 revues Amstrad. Le tout TBE 5700 F. Jean-Marc Sache. (16) 50.98.20.06.

Vds **RAM 41256-15** par neuf exemplaires : 300 francs. Demander Didier au 43.24.08.72 après 17 h.

Vds MSX2 **NMS8255** (2 drives) + disqs : 3000 F ou 4000 F avec **moniteur** Philips + magnéto + mégaroms MSX2 + livre + revues. Etat neuf, sous garantie. William Le Henanff. Tél : (16) 98.96.14.31. Absent du 2 au 14/7.

Vds MSX1 **PHC28S** + livre : 450 F. Vds aussi cartouches 100 F pièce : Pippols, Goonies, Egg. Mystery, Green Beret, Pingpong, Billards, Football, Ant. Adventure. Nicolas Recorbet. Tél : (16) 78.98.27.24.

Vds **console Sega + Light Phaser** + 15 jeux (Afterburner, Out Run, Space Harrier, Action Fighter, etc.). A saisir, le tout 2000 F. Yves Laby. Tél : (1) 48.82.22.36.

Vds **NMS 8255** : 4000 F, **moniteur couleur** : 2200 F, **imprimante 1421** : 2000 F. Donne revues et softs en cadeau. Bruno Andlauer. Tél : (16) 88.62.51.49.

Vds **cartouches MSX1/2** : Goonies, Knightmare, Hyper Rally, Pippols, Eggerland Mystery, Final Zone. 100 F ou possibilité d'échange. Jérôme Lefèvre, 28 Boulevard Pasteur, 93380 Pierrefitte.

Vds MSX1 **Canon V-20** + 2 joysticks + jeux divers + lecteur K7, le tout pour 1000 F. Arnaud Vanhelle. Tél : (16) 28.22.10.12.

Vds **Apple IIC** + souris + **lecteur disks** externe + **écran couleur Taxan** RGB Vision 3 + nombreux softs. Le tout en

excellent état : seulement 5000 F. Denis Frydman. Tél : (1) 45.00.44.80.

Vds MSX2 **Philips VG 8235** + Joystick + progs divers, MSX1 **Sanyo PHC-28L** + joysticks+ progs + track-ball cat + cartouches diverses. Prix à débattre. Yves Berteaud. (1) 69.41.03.01.

Vds **VG 8235 + Music Module** + lecteur K7 + Vampire Killer + Usas + Metal Gear + Oiseau de Feu + Rambo + Graphic Master + jeux disquettes, cassettes, livres, revues. Le tout : 3000 F. Eric Janin. Tél : (16) 94.41.65.59.

Vds MSX2 **VG 8235** + jeux + VY0030 : 2300 F, **CX5M2** + disk + moniteur + logiciels + 200 sons : 3800 F, synthé **Casio CZ101** : 1600 F, orgue **Gem DSK8** : 2800 F. Bernard Granel. Tél : (1) 47.93.74.18.

Vds **Commodore 64** + lecteur K7 + joystick + plus de 100 jeux originaux avec notices, le tout 4200 F, 3 **cartouches Sega** 1 méga pour 450 F. Pascal Brasseur. Tél : (1) 64.46.62.23.

Vds **Canon V-20** + lecteur K7 + **moniteur monochrome** + jeux cartouches et cassettes (Nemesis 1 et 2, Green Beret, Unbelievable...), le tout 2100 F. Eric Loubet. Tél : (16) 61.84.93.58.

Urgent ! Vds ou échange **MSX1 + imprimante** + MUE contre clavier musical ou 850 F, **moniteur mono** : 450 F. Matériel sous garantie. Vds 5 K7 : 55 F ou contre banque de données. Laurent Duval. Tél : (16) 23.08.83.42.

Vds MSX **Sanyo PHC-28L** (64Ko Ram, azerty) + **crayon optique Sanyo** + jeux au choix, l'ensemble : 1500 F. Tél : (1) 43.74.35.47. après 21h.

Stop affaire ! Vds **MSX1** (déc.86) complet : 350 F, magnéto + 9 revues + 3 K7 : 200 F, Nemesis : 100 F, Athletic Land :100 F. Frais de port : 20 F jeux, 50 F matériel. Thierry Garcia. Tél : (16) 49.58.09.81.

Vds **console Atari** + 2 joysticks + 2 volants + adaptateur + 22 jeux + console de rechange, le tout 1200 F à débattre, je peux baisser *(NDLR : t'as intérêt !)*. Philippe Durand. Tél : (1) 46.68.20.63.

Vds **HB501F Sony** + écran monochrome Philips + livres + logiciels. Le tout en très bon état (facture) : 1800 F. José Granjo. (1) 40.37.40.30. après 19h.

Vds MSX2 **NMS 8255 + Music Module + clavier** + jeux : 3900 F. Renaud Aigoin. Tél travail : (1) 43.06.88.81, domicile : (1) 46.36.57.78.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + joystick + 100 logiciels originaux + nombreuses revues + livres : 2000 F ! Bon état, factures. Geoffroy Prudhomme. Tél : (1) 30.45.35.12.

Vds **Apple II+ et moniteur couleur** + drive + 128K + 80 col. jeux et revue : 3500 F ou échange contre 520 ST. Stéphane Lehnert. (1) 39.13.26.52.

Vds **moniteur couleur haute résolution** (700 x 285), écran black, Philips 8852 : 3500 F à débattre. Frédéric. Tél :(1) 48.38.56.95. après 20h.

Vds MSX1 **CX5M** + logiciels musique + **Canon V20** + jeux (Nemesis, Maze of Galious, etc) : le tout 3500 F. Cherche contacts sur Atari 1040. Philippe Jeanvoine. Tél : (1) 43.81.24.63.

Vds **Commodore 64 + drive 1541 + lecteur K7** + nombreux originaux sur disks ou K7 : 2300 F à débattre. Urgent. Michel Pépé. Tél : (16) 90.47.28.14.

Vds **Amstrad CPC 464 mono** + K7 + revues + joystick : 1300 F. **DDI-1 avec Interface** + disks, TBE : 1600 F ou le tout pour 2800 F. Bertrand Le Quellec. Tél : (1) 39.65.69.42.

Vds **Thomson TO7/70** + jeux + lecteur K7 + drive + logiciels + manettes : 3500 F à débattre.

DEPANNAGE

A.M.I.E.

DELAIS 8 JOURS MAXI
Garantie 1 mois

C64	380 F
C128	420 F
1514	380 F
UC 464	340 F
UC 6128	380 F
520 STF	450 F
Moniteur mono	240 F
Moniteur coul.	420 F

Tél. : (1) 43.57.82.05

DEPARTEMENT OCCASIONS

2010 ELECTRONICS

JEUX ELECTRONIQUES
MICRO INFORMATIQUE
VIDEO . HI-FI . SON

DEPOT VENTE

71 RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS - TEL. (1) 45.49.14.50
MAGASIN OUVERT SANS INTERRUPTION DE 9 H 30 à 19 H 30 DU LUNDI AU SAMEDI

SOLUTIONS DES JEUX

Page 57 : découpez ce dessin dans le journal et cette Cadillac dessinée est à vous.
Page 59 : Eh là, voulez-vous me lâcher ! Pas avant que vous m'ayez rendu mes cent francs.
Page 103 : le tampon du faux-monnayeur devrait être gravé à l'envers.

Vds **Philips VG 8020** : 800 F. Philippe Moracchini. Tél : 48.84.15.26.

Vds **console Sega** + Quickshot 2 + Wonder Boy + Outrun + 80 magazines (oh là !). Le tout pour 800 F. Nicolas Couroneau. (1) 47.51.89.36.

RECHERCHES

Cherche **câble-interface** pour lecteur de disquettes HBD-50 et VY-0010. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Cherche **moniteur** Olivetti pour M19, même H.S., **lecteur disquettes 8"** et **programmes** pour compatibles PC. Jean Helmie. Tél : (1) 42.07.40.76.

Cherche tous **logiciels** en cartouches, cassettes, disquettes pour MSX1 ou 2. Jean-Claude Vandekerkof. Tél : (16) 20.09.73.24.

Cherche **Sony HB700F** en bon état pour environ 2500 F. Urgent ! Recherche également correspondants MSX1 et 2. Gérard Daniel. Tél : (16) 83.75.84.14.

ÉCHANGES

Echange et recherche programmes graphiques sur **MSX2** et jeux *Lazy Jones* et *Eric & the Floaters*, le tout en disquettes. Raphaël Jean, 17 rue Haxo, 85000 La Roche sur Yon. Tél : 16/51.36.29.37. après 20h30.

Echange **Commodore 64N** + lecteur de disquettes 1541 contre MSX2 Sony HB700F ou autre MSX2 720K. Jean-Marie Squarta. Tél : (16) 93.47.70.88.

Echange nouv. en mégaroms sur **MSX2**, possède un HB-700. Boris Pollet. (1) 46.37.19.71.

Echange **MSX1** + lecteur cassettes + 11 cartouches dont Nemesis 2, Daiva, Laydock + cassette Buck Rogers contre Amstrad 6128 + moniteur couleur. Pascal Pagano. Tél : (1) 43.58.36.13.

CONTACTS

Jeune femme **débutante compatible P.C.** cherche tous logiciels, utilitaires ou autres. Conseils, aide bienvenus. Chantal Perret, 22 rue du Capitaine Arrachard, 39000 Lons-Le-Saunier.

Cherche possesseurs d'**Amiga** et de **Sega** pour trucs et astuces en français. Manuel Garcia, 5814 Trans Island, Montréal, Québec, Canada. Tél : 514.733.3282.

Echange expérience et trucs sur **Sega**. Réponse assurée tous pays. Patrice Anton. Palettes 31, 1212 Grand-Lancy, Suisse.

Cherche correspondants pour **Atari** 1040 ST. Paolo Grégorio. 1356 Les Clées, Suisse. Tél : 024/55.12.71 après 17 h.

Cherche possesseurs **MSX1** sur la région parisienne (si possible banlieue ouest) pour échanger des jeux. Raphaël Dubois, 18 le Vieux Puits, 78810 Feucherolles. Tél : (1) 30.54.30.46.

Cherche commodoriste **Amiga** pour aide à la programmation en basic. Merci d'avance. Henri Palmen. Résidence Reine Elisabeth 35/3, 4530 Hermalle s/Argt, Belgique. Tél : 041/79.33.21.

Cherche contacts **MSX1/2** sur toute la France pour échanges de logiciels. Frédéric Bele, 46 rue A. Coolen, 59123 Bray-Dunes. Tél : (16) 28.26.50.84.

Cherche correspondants pour échange de jeux sur **MSX1** (possède Hyper Rallye, Knightmare, etc.). Liste sur demande. Frédéric Villoteau. Tél : (16) 47.67.13.55.

Cherche contacts sur **MSX1/2** en France et à l'étranger. Marc Beurier. Tél : (16) 96.32.77.90.

Rech. sur région de Toulouse poss. de **MSX2** en vue éch. d'idées et de progr.. J.-Y. Hamoneau. Tél : (16) 61.76.45.04.

OCCASION

A.M.I.E.

MATERIEL REVISE ET GARANTI PIECE ET MAIN-D'ŒUVRE 1 AN

C64	1000 F
C128	1300 F
C128D	2600 F
1541	1000 F
464 M	1200 F
464 C	2200

Tél. : (1) 43.57.82.05

DIVERS

Etudiant en inform. organise **stages** de branchement de joystick sur Atari ST. Prévoir une dizaine de jours. Si pas motivé s'abstenir. Téléph. à Atari France qui transmettra.

Pauvre pirate vend **308 GTO Ferrari**, modèle 88. Tél (jamais avant midi) : 43.69.88.87. Prix à négocier. M. Claude Opie.

Riche éditeur vend **Citroën 2CV**, bon état, modèle 62. M. Ory Ginal, tél : 43.69.88.88.

OFFRE D'EMPLOI

AMIE recherche vendeur Amiga et compatibles PC. Tél. : 43.57.48.20.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour 6 mois ou un an. Les autres (honte à eux), qui ne sont pas encore abonnés à Micro News, devront joindre un chèque de 30 F. Toute annonce reçue avant le 13 du mois passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

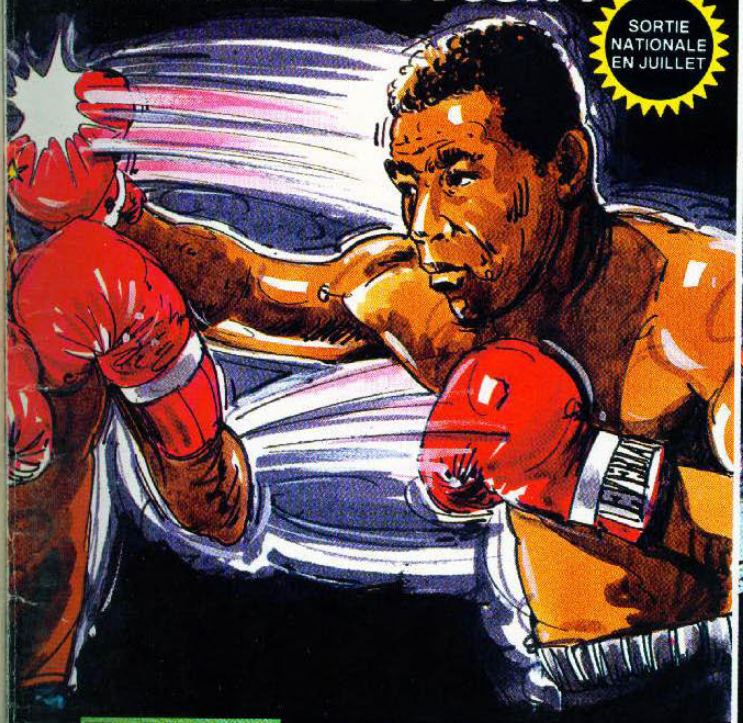
Téléphone ..... Rubrique .....

Les Nouveaux Défis.

Nintendo®

Relevez le gant contre MIKE TYSON !

SORTIE NATIONALE EN JUILLET



PUNCH-OUT

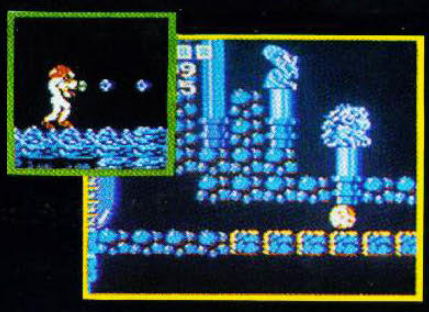
SÉRIE SPORT

- Battre en finale le champion du monde poids lourds MIKE TYSON : votre rêve !

Alors profitez de ses conseils et entraînez-vous avant d'affronter des adversaires tous bien déterminés à vous éliminer de la compétition. -Tenez bon -Serrez les poings et... qui sait ?

Votre prochaine mission : Détruisez le cerveau

SORTIE NATIONALE EN JUILLET



METROID

SÉRIE AVENTURE

- Une forme de vie venue d'une planète lointaine est entre les mains des pirates de l'espace
- Manipulée par eux, cette créature peut détruire la galaxie.

Vous avez 10 épreuves pour vous armer et les empêcher de nuire : A vous de jouer !

Nintendo®

PUBLICITÉ CLAUDE MICHEL / AGAB INT

KONAMI

Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héro doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des araignées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement! L'HEURE EST ARRIVÉE...

SALAMANDER™

Vues de l'écran prises sur la version Commodore

the name of the game®

©Konami

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.